

STAR CRAFT™



P.O. Box 18979 ♦ Irvine, CA 92623

Copyright © 1998 Blizzard Entertainment

Het gebruiken van dit software product is onderworpen aan de voorwaarden zoals gesteld in de bijgesloten Eindgebruikers Licentie Overeenkomst. U moet de Eindgebruikers Licentie Overeenkomst accepteren voordat u dit product kunt gebruiken. De Campaign Editor welke bij dit product geleverd wordt, is uitsluitend voor eigen gebruik aan u geleverd. Het gebruik van de Campaign Editor is onderworpen aan additionele licentie restricties welke u in het product kunt vinden; de Campaign Editor mag niet voor commerciële doeleinden gebruikt worden.

Starcraft, Diablo en Battle.net zijn handelsmerken en Blizzard Entertainment en Warcraft zijn geregistreerde handelsmerken van Davidson and Associates, Inc. Alle andere handelsmerken, handelsnamen en merknamen zijn het eigendom van de respectievelijke eigenaren.



Dit product gebruikt Smacker Video Technology, Copyright © 1994-1998 Invisible Inc. d.b.a. RAD Software

Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA



+1 - 714 955-0157
+1 - 714 955-1382
<http://www.blizzard.com>
support@blizzard.com

Technical Support Fax
Technical Support
World Wide Web
Online Technical Support

BLIZZARD ENTERTAINMENT

INHOUDSOPGAVE

Beginnen (PC)	4
Technische problemen (PC)	5
Beginnen (MAC)	6
Technische problemen (MAC)	6
Technische ondersteuning	7
Meer-speler spellen	8
Leren omgaan met Starcraft	12
Snel-toetsen	22
Grondstoffen	23
De Terranen	
Geschiedenis	26
Meer informatie over de Terranen	34
Eenheden	35
Gebouwen	42
Partijen	47
De Zerg	
Geschiedenis	51
Meer informatie over de Zerg	55
Eenheden	56
Bouwsels	63
Broedsels	68
De Protoss	
Geschiedenis	71
Meer informatie over de Protoss	79
Eenheden	80
Gebouwen	85
De stammen	89
Helden	91
Wie hebben Starcraft gemaakt	94



⌘ BEGINNEN [PC] ⌘

In deze handleiding zullen we het regelmatig hebben over klikken en dubbelklikken. Met klikken bedoelen we het indrukken van de linkermuisknop. Dubbelklikken is twee keer indrukken van de linkermuisknop. Rechts klikken betekent de rechtermuisknop indrukken.

SYSTEEMEISEN

Computer: Om Starcraft te kunnen spelen is een IBM PC of 100% compatible computer benodigd, met minimaal een Pentium® 90 MHz of betere processor. Uw computer dient minimaal 16 MB RAM geheugen te bevatten.

Besturingssysteem: Windows® 95 of later of Windows® NT 4.0 of later

Besturing: toetsenbord en een 100% Microsoft® compatibele muis

Harde schijf: minimaal 80 MB vrij

Cd-rom speler: minimaal double speed om te kunnen installeren en spelen. Een quad speed Cd-rom speler is vereist om de film-scènes te kunnen bekijken.

Grafische kaart: Local Bus SVGA kaart die DirectDraw® ondersteunt. U moet minimaal DirectX®2.0 of beter op uw systeem geïnstalleerd hebben om Starcraft te kunnen spelen. Op de Starcraft Cd wordt DirectX® 5.0 meegeleverd.

Geluid: Starcraft kan met iedere DirectX® 2.0 compatibele geluidskaart werken. Om de muziek tijdens het spel te kunnen horen, moet uw geluidskaart ingesteld zijn om digitale audio te kunnen afspelen.

INSTALLATIE

Plaats de Starcraft Cd in uw Cd-rom speler. Het Starcraft menu verschijnt vanzelf indien de AutoPlay optie van Windows 95 actief is. Indien de optie AutoPlay van Windows 95 niet actief is, dan verschijnt dit menu niet automatisch nadat u de cd-rom in het station hebt geplaatst. In dat geval moet u het zelf starten: dubbelklik het pictogram Mijn Computer dat zich op het Bureaublad bevindt, en dubbelklik vervolgens het Install pictogram dat u in het verschenen venster aantreft.

Kies Install Starcraft om het installatie programma te starten. Volg de instructies op het scherm op om Starcraft op uw systeem te installeren. Nadat het spel met goed gevolg geïnstalleerd is zal een Starcraft snelkoppeling aan uw Start menu toegevoegd worden.

DIRECTX INSTALLEREN

Plaats de Starcraft Cd in uw Cd-rom speler. Wanneer u het spel installeert zal Starcraft automatisch detecteren of DirectX 2.0 of hoger aanwezig is. Het installatieprogramma zal u mededelen of uw versie van DirectX ge-update moet worden of dat DirectX voor het eerst op uw systeem geïnstalleerd moet worden. Aangezien u zonder DirectX Starcraft niet kunt spelen raden we u aan dit te installeren wanneer u dit aangeraden wordt.

Ondervindt u problemen met Starcraft, raadpleeg dan eerst het hoofdstuk Technische Problemen voordat u contact opneemt met onze helpdesk.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

TECHNISCHE PROBLEMEN [PC]

Om Starcraft te kunnen spelen moet Microsoft DirectX 2.0 of hoger op uw systeem geïnstalleerd zijn. Bovendien moeten uw grafische en geluidskaart DirectX 2.0 compatibel zijn. Op de Starcraft Cd vindt u DirectX 5.0, u kunt dit installeren door op het Installatie Menu Install DirectX te kiezen. Het meest voorkomende probleem bij spelen die DirectX gebruiken zijn de stuurbestanden voor uw video- en geluidskaart. Mocht u problemen ondervinden met Starcraft, neem dan contact op met de fabrikant van uw video- en geluidskaart (hetzij telefonisch, hetzij via hun website) om de meest recente stuurbestanden te verkrijgen. De meeste problemen ontstaan doordat verouderde stuurbestanden gebruikt worden.

Ik krijg geen videobeelden te zien wanneer ik Starcraft opstart!

Dit wordt meestal veroorzaakt door oudere of niet-compatibele DirectX stuurbestanden. Starcraft gebruikt de modus 640x480 en sommige grafische kaarten hebben problemen met de automatische omschakeling die DirectX naar die resolutie doet. U kunt handmatig de schermresolutie wijzigen naar 640x480 met 256 kleuren door het Start menu te openen, vervolgens op Instellingen en daarna Configuratiescherm te klikken. Open Beeldscherm en klik op het tabblad Instellingen. Wijzig nu het Kleurenpalet en de Desktop Area.

Starcraft laadt wel, maar na een tijdje spelen krijg ik een DirectSound error , DirectDraw error of een Page Fault.

Deze foutmeldingen worden veroorzaakt door de DirectSound en DirectDraw stuurbestanden die op uw systeem geïnstalleerd zijn. Om deze problemen te voorkomen of te verhelpen dient u de meest recente DirectX compatibele stuurbestanden voor uw geluidskaart en/of grafische kaart drivers op uw systeem te installeren. Hebt u dan nog steeds problemen, neem dan contact op met onze helpdesk (in het engels graag) of bekijk de Technical Support FAQ (FAQ = Frequently Asked Questions, Meest Gestelde Vragen) op onze website: <http://www.blizzard.com>.

Ik hoor geen muziek of geluidseffecten in Starcraft.

Controleer of uw geluidskaart compatibel is met DirectX 2.0 of hoger. Geluidskaarten die niet door DirectX 2.0 of hoger ondersteund worden zullen niet werken bij Starcraft. Installeer DirectX 5.0 vanaf de Starcraft Cd. Het is ook verstandig contact op te nemen met de fabrikant of importeur van uw geluidskaart om de meest recente stuurbestanden voor uw systeem en informatie over hoe deze te installeren, te verkrijgen.

Tijdens het spel hoor ik ruis of piepende geluiden.

Dit komt wel eens voor bij oudere stuurbestanden. Neem contact op met de fabrikant of importeur van uw geluidskaart om de meest recente stuurbestanden te verkrijgen. U kunt ook controleren of de geluidsmixer van Windows® 95 juist ingesteld staat. Raadpleeg hiervoor de handleiding van uw geluidskaart of die van Windows® 95.

Waarom krijg ik een zwart beeld wanneer ik Starcraft opstart?

Of uw grafische kaart is niet DirectX compatibel, of u gebruikt een verouderde versie van DirectX. Het beste kunt u DirectX 5.0 vanaf de Starcraft CD installeren of DirectX compatibele stuurbestanden van de fabrikant of importeur van uw grafische kaart verkrijgen.

Doet Starcraft het op mijn Cyrix 6x86, MediaGX, of AMD K6 computer?

Ja. Gewoon ja!

Kan ik Starcraft op mijn 486 of andere niet-Pentium processor aan de praat krijgen?

Starcraft is zodanig ontwikkeld dat de beste resultaten verkregen worden met een Pentium 90 of snellere processor. Alhoewel het spel bij gebruik van een langzamere processor best wel kan werken, zal het waarschijnlijk niet optimaal functioneren of zelfs veel te langzaam zijn om goed te kunnen spelen.

Is er een manier om de complete versie van Starcraft te kunnen spelen zonder de Cd?

Nee, u moet de Starcraft Cd in uw Cd-rom speler hebben om de volledige versie van het één-speler spel te kunnen spelen. Raadpleeg het hoofdstuk over de meer-speler versie in deze handleiding om te weten te komen hoe u Starcraft op andere systemen kunt overzetten om een meer-speler spel te kunnen spelen (spawning)

Kan ik Starcraft op een gecompriëerde harde schijf installeren?

Dit zou geen problemen moeten opleveren. We raden het echter niet aan omdat de snelheid van spel beïnvloed kan worden.



BEGINNEN [MAC[®]]



Mocht u een twee knops muis gebruiken, het volgende. In deze handleiding zullen we het regelmatig hebben over klikken en dubbelklikken. Met klikken bedoelen we het indrukken van de linkermuisknop. Dubbelklikken is twee keer indrukken van de linkermuisknop. Rechts klikken betekent de rechtermuisknop indrukken.

SYSTEEMEISEN

Computer: Om Starcraft te kunnen spelen hebt u een Mac OS[®] computer met een PowerPC[®] processor nodig, plus 16 megabytes fysieke RAM en Virtueel Geheugen (Virtual Memory) (32 megabytes RAM aanbevolen). Voor meerspeler spellen is 32 megabytes fysieke RAM benodigd.

Besturingssysteem: Voor Starcraft hebt u Systeem 7.5 of hoger nodig.

Besturing: Toetsenbord en muis. Gebruikt u een twee-knopsmuis raadpleeg dan de handleiding van uw muis om de tweede knop te gebruiken om een commando (z) te geven.

Cd-rom speler: minimaal double speed om te kunnen installeren en spelen. Een quad speed Cd-rom speler is vereist om de film-scènes te kunnen bekijken.

Grafische weergave: Uw computer moet minimaal 640x480 met 256 kleuren ondersteunen.

Geluid: ieder Mac OS compatibel ingebouwde geluidssysteem.

STARCRAFT INSTALLEREN

Plaats de Starcraft Cd in uw Cd-rom speler. Dubbelklik op het Starcraft Cd pictogram, en dubbelklik vervolgens op de Starcraft Installer om de benodigde spel- en systeembestanden naar uw harde schijf te kopiëren. Het installatieprogramma zal een verkort Read Me bestand tonen. Lees dit in ieder geval, aangezien het de meest recente informatie over Starcraft bevat.

TECHNISCHE PROBLEMEN (MAC)

De meeste problemen met Starcraft op de Macintosh[®] kunnen opgelost worden door ervoor te zorgen dat de juiste extensies geladen zijn, en dat er geen extensie conflicten zijn. De volgende extensies zijn minimaal benodigd voor de Macintosh versie van Starcraft:

Apple CD-ROM

DrawSprocket[®]

Sound Manager (alleen voor Systemen vóór 7.5.3)

Open Transport (Optioneel)

De eenvoudigste manier om extensie conflicten te voorkomen is een Extensie Set speciaal voor Starcraft aan te maken met behulp van het Extensions Manager Control panel (of equivalent daarvan). Kies alleen die extensies die geladen dienen te zijn, sla de set op en herstart uw Macintosh.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

⌘ TECHNISCHE ONDERSTEUNING ⌘

ONLINE ONDERSTEUNING

Voor nieuwtjes, updates, demo's, besprekingen en technische ondersteuning van Blizzard Entertainment producten kunt u online terecht bij:

Internet: support@blizzard.com (voor IBM-PC)
macsupport@blizzard.com (voor Macintosh)
World Wide Web: http://www.blizzard.com/support.htm
http://www.battle.net

ADDITIONELE ONDERSTEUNING

U kunt Blizzard Entertainment tevens via fax of post bereiken. Wij verzoeken u alle berichten in het engels op te stellen.

Fax: +1 714 955 0157

Onze faxapparaten staan uiteraard 24 uur per dag aan, maar we zijn slechts 5 dagen per week aanwezig om uw problemen op te lossen (maandag-vrijdag; 9 uur 's ochtends - 6 uur 's avonds Pacific Time; Europese tijd is dit 12 uur 's nachts tot 9 uur 's ochtends); op zon- en feestdagen zijn wij gesloten).

Post: Technical Support
Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
USA

U kunt ons ook bellen, bedenk echter wel dat internationale gesprekken kostbaar zijn.

Maar lees voordat u dit doet eerst het hoofdstuk Technische Problemen door in deze handleiding.

Mocht u ons dan toch nog willen bellen zorg dan dat u de volgende informatie bij de hand hebt:

- De fabrikant van uw systeem, het type processor en de kloksnelheid
- Hoeveel RAM uw systeem heeft
- Versie en type besturingssysteem dat u gebruikt
- De fabrikant en type geluidskaart, grafische kaart en modem die u gebruikt

Ons telefoonnummer voor Technische Ondersteuning is +1 714 955-1382. Onze openingstijden zijn 9 A.M. tot 6 P.M. Pacific Time, maandag-vrijdag, op zon- en feestdagen zijn wij gesloten. Alle gesprekken worden in het engels gevoerd.

Zorg dat u pen en papier bij de hand hebt wanneer u ons belt, en dat u achter uw computer zit. **WE KUNNEN GEEN HINTS & TIPS VERSTREKKEN.**

BLIZZARD ENTERTAINMENT



MEER-SPELER SPELEN



SPELEN MET MEERDERE SPELERS



In Starcraft kunt u met maximaal acht spelers spelen in hetzij afzonderlijke scenario's hetzij in meer-speler campagnes. Iedere zijde kan daarbij of door een menselijke speler of door de computer bestuurd worden. De eerste keer dat u een meer-speler spel via het modem, een directe verbinding of een LAN start wordt u gevraagd een meer-speler ID te creëren. Dit meer-speler ID zal gebruikt worden wanneer u aan een spel mee wilt doen via een van de drie manieren van verbinding maken. Voor Battle.net moet u een apart Battle.net ID aanmaken.

HOE TE VERBINDEN

U dient zich te realiseren dat elk meer-speler spel afhankelijk is van de kwaliteit van alle systemen die gebruikt worden. Drukke op het net, slechte kabels, slechte telefoonverbindingen, traagheid van uw provider en andere zaken kunnen de betrouwbaarheid en mogelijkheden van een meer-speler spel beïnvloeden.

SPELEN VIA BATTLE.NET

Op deze manier kunnen 2-8 spelers deelnemen.

Benodigd: een 32-bit TCP/IP verbinding met het Internet. Dit kan zowel een inbel- als een directe verbinding zijn.



Battle.net is de internet spel-service van Blizzard Entertainment. Hier kunnen spelers over de gehele wereld tegen elkaar spelen. Op Battle.net vindt u eveneens ranglijsten, waarin spelers over de gehele wereld opgenomen zijn. Op deze manier kunt u uw krachten meten met tegenstanders die ongeveer net zo goed zijn als uzelf. Kies de Battle.net verbinding om naar Battle.net te gaan. Wanneer uw computer ingesteld is om in te bellen zal Starcraft automatisch contact zoeken met uw Internet Service Provider. Hebt u contact gelegd met Battle.net dan kunt u praten met andere spelers

om zelf een spel op te zetten, een tijd afspreken om te gaan spelen of aan een spel meedoen. Nadere informatie kunt u op Battle.net opvragen door de <F1> toets op uw toetsenbord in te drukken.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Problemen: Wanneer uw computer niet ingesteld is om automatisch in te bellen moet u zelf een verbinding maken met uw Internet provider voordat u Starcraft opstart. Raadpleeg uw Internet Service Provider om de "latency" (traagheid van de verbinding) te weten te komen evenals of uw verbinding 32-bit TCP/IP applicaties aan kan. Wanneer bij één van de deelnemende spelers de latency hoog is kan dit resulteren in een instabiel meer-speler spel. Hebt u problemen om op Battle.net te komen neem dan contact op met uw Internet Service Provider en vraag naar hun meest recente 32-bits Internet software.



VERBINDING VIA EEN IPX NETWERK

Op deze manier kunnen 2-8 spelers meedoen.

Benodigd: 2 of meer computers, die met elkaar verbonden zijn via een actief IPX-compatibel netwerk.

Om een spel op te zetten klikt u op Create. De naam van het spel zal gebaseerd zijn op uw meer-speler ID. Wilt u meedoen aan een specifiek spel dan moet u de naam van het spel kennen voordat u kunt meedoen. Om aan een spel mee te doen kiest u het gewenste spel uit de lijst en klikt u op OK.



Problemen: controleer de instellingen van het IPX/SPX protocol in het Network controlevak; neem contact op met uw netwerk administrateur voor hulp bij het opzetten van uw netwerk verbinding. U dient er voor te zorgen dat alle computers zo ingesteld zijn dat ze hetzelfde "IPX frame type" zien. Controleer alle bekabeling en fysieke netwerk verbindingen. Denk eraan dat Starcraft uitsluitend via één netwerksegment functioneert.



VERBINDING VIA MODEM

Op deze manier kunnen 2 spelers met elkaar spelen.

Benodigd: 2 computers, elk met een eigen modem en telefoonverbinding. Is er op uw systeem één modem geïnstalleerd dan zal dat modem automatisch gekozen worden wanneer u Modem als type verbinding kiest. Is er meer dan één modem geïnstalleerd dan zult u moeten aangeven welk modem gebruikt dient te worden.

De speler die gebeld wordt moet Create Game in het menu kiezen. De andere speler kiest New Number, en voert het telefoonnummer van de eerste speler in. Hebt u dit nummer al eens ingevoerd dan kiest u het uit de lijst in het menu. Wanneer het modem van de eerste speler juist ingesteld is zal het door hem opgezette spel de telefoon beantwoorden en de verbinding tot stand brengen.

Problemen: Uw modem moet op de juiste manier ingesteld zijn in het Windows 95 of Windows NT Modems Configuratie scherm voordat Starcraft het zal herkennen. Controleer de instellingen van uw modem door in het Configuratie scherm op Modems te dubbelklikken. Klik vervolgens op het tabblad Diagnostische instellingen, klik op het modem dat u wilt bekijken en klik op Meer informatie... Windows 95 en Windows NT zullen vervolgens uw modem testen. Krijgt u een of meerdere foutmeldingen, neem dan contact op met de leverancier of fabrikant van uw modem. Ga na of de COM poort waarop het modem aangesloten is niet door een andere applicatie gebruikt wordt wanneer u per modem wilt spelen.

DIRECTE VERBINDING

Op deze manier kunnen 2-4 spelers meedoen.

Benodigd: 2 of meer computers die met behulp van een nul-modem kabel via de seriële poorten verbonden zijn met elkaar.

Eén speler moet Create Game kiezen om een spel te starten. Doet de tweede speler niet automatisch mee, klik dan op Retry Connection om nogmaals te proberen aan het spel mee te doen.

Wilt u drie of vier computers op elkaar aansluiten, raadpleeg dan het bestand SERIAL.DOC in de Starcraft map.

Problemen: Controleer of de kabel inderdaad een nul-modem kabel is. Controleer de aansluitingen. Gebruikt u een nul-modem adapter, zorg er dan voor dat er slechts één adapter gebruikt wordt. De kabel moet op elke computer op de seriële of COM poort aangesloten worden, niet op de parallel (printer) poort. Zorg ervoor dat er geen conflicten zijn tussen de COM-poorten (die gebruikt worden voor de nul-modem kabel) en een ander apparaat in een van de twee computersystemen.



SPELEN VIA APPLTALK NETWORK [MAC]

Op deze manier kunnen 2-8 spelers meedoen.

Benodigd: 2 of meer Macintosh computers, aangesloten op een actief AppleTalk netwerk.

Om een spel te creëren klikt u op Create. De naam van het spel is gebaseerd op uw Speler ID. Een speler die aan uw spel mee wil doen moet de naam van het spel kennen.



Heeft u netwerk meer dan één AppleTalk zone, klik dan op Choose Zone om de zone te selecteren waar Starcraft op zoek moet gaan naar een spel. Starcraft zal alleen spellen tonen in één AppleTalk Zone.

Problemen: controleer de instellingen van uw netwerk in het AppleTalk of Netwerk control panel; raadpleeg uw handleiding voor hulp bij het opzetten van uw netwerkverbinding. Controleer alle fysieke netwerkverbindingen

"SPAWNED" SPELLEN

Starcraft kent de mogelijkheid om maximaal acht spelers aan meer-speler spellen mee te laten doen, terwijl er slechts één Cd gebruikt wordt; dit noemen we Spawning (letterlijk: uitbroeden). Om een "spawned" versie te maken installeert u Starcraft vanaf uw Starcraft Cd op een computer. Wanneer u uw Cd sleutel moet invoeren, voert u de sleutel in die hoort bij de Cd waar vanaf u de "spawned" versie installeert. Wanneer u nu Starcraft opstart zonder Cd, waarbij u aangeeft dat u een "spawned" versie gebruikt, kunt u meer-speler spellen spelen. U kunt echter alleen met spellen meedoen die opgezet worden door de persoon die de "spawn" op uw computer geïnstalleerd heeft en waarbij hij zijn Starcraft Cd in zijn computer moet hebben.

Bepaalde mogelijkheden van Starcraft zijn alleen toegankelijk wanneer u de Starcraft Cd in de Cd-speler heeft. Dit zijn bijvoorbeeld één-speler campagnes, de optie om meer-speler spellen op te zetten, spelen tegen spelers met andere Cd sleutels en het gebruik van de Campaigne Editor.

LEREN OMGAAN MET STARCRAFT

HOE DE MUIS TE GEBRUIKEN

De muis is de voornaamste besturing voor Starcraft. Met de muis kunt u de volgende acties ondernemen:

KIEZEN (LINKS KLIKKEN)

Met **links klikken** (vanaf nu klikken) kiest u eenheden, gebouwen, opdrachtknoppen en actie-lokaties (plekken waar opdrachten uitgevoerd worden).

AUTOMATISCHE COMMANDO'S (RECHTS KLIKKEN)

Wanneer u een eenheid of een groep geselecteerd hebt kunt u met de rechtermuisknop zogenaamde intelligente opdrachten geven die automatisch uitgevoerd worden. Macintosh gebruikers die een een-knops muis gebruiken kunnen de opdracht knop z indrukken en vervolgens klikken om de Auto Commando's te gebruiken.

1. Selecteer een SCV.
2. Wanneer de SCV geselecteerd is brengt u de driehoekige doel-cursor naar een mineraalveld. Klik rechts (Macintosh: z-klik) op de mineralen om deze te verzamelen (Gather).
3. De SCV zal automatisch naar het mineraalveld gaan en grondstoffen gaan verzamelen.
4. Selecteer een Marinier (Marine).
5. Wanneer de Marinier geselecteerd is brengt u de doel-cursor naar een open stuk land. Klik daar rechts (Macintosh: z-klik) om de Marinier opdracht te geven er naartoe te gaan.
6. De Marinier zal automatisch naar het gekozen gebied gaan.
7. Met behulp van de Auto Commando functie kan eenheden opgedragen worden bepaalde logische taken te verrichten (verplaatsen, grondstoffen verzamelen, repareren, aanvallen) zonder dat u meerdere toetsen hoeft in te drukken of op knoppen moet klikken.

STARCRAFT LEREN SPELEN

Het spel begint met een inleidend verhaal over de wereld waarin Starcraft zich afspeelt. Door op de <spatiebalk> te drukken of de linkermuisknop in te drukken slaat u deze inleiding over. Na de inleiding komt u in het Starcraft Hoofdmenu (Main Menu) terecht. Klik op Single Player (één speler) of druk de "S" op het toetsenbord in om een één-speler spel te beginnen. U ziet dat de letter S in Single Player anders gekleurd is dan de rest van de tekst. Dit is een zogenaamde "snel-toets", door het indrukken van de toets op het toetsenbord kunt u de betreffende optie kiezen zonder de muis te gebruiken. Dit principe komt u in de rest van het spel eveneens tegen.

Vervolgens dient u een Speler ID te creëren. De eerste keer dat u Starcraft opstart moet u een nieuwe ID naam invoeren. Voer een naam in en klik op OK. Om onder de zojuist ingevoerde naam te gaan spelen klikt u weer op OK.

Op het volgende scherm kunt u een Terran, Zerg of Protoss Campagne beginnen, een opgeslagen spel inladen (Load a Saved Game) of een zelf ontworpen missie spelen (Load a Custom Mission). Om Starcraft te leren spelen (de zogenaamde Tutorial) kiest u de Terran Campaign.



GRONDSTOFFEN

Rechtsboven in het scherm ziet u hoeveel geogoste mineralen (blauw) u in bezit hebt evenals geraffineerd Vespene Gas (Groen). Ook ziet u hoeveel manschappen er aanwezig zijn (eerste getal). Het tweede getal geeft aan hoeveel manschappen/eenheden er in totaal kunnen zijn gebaseerd op de huidige voorraden.

MONITORSCHERM

Een directe verbinding met de eenheid die op dit moment geselecteerd is.

STATUS SCHERM

Hierin vindt u gedetailleerde informatie, waaronder de statistieken van ieder gebouw of eenheid die in het Hoofdscherm geselecteerd zijn.

OPDRACHTKNOPPEN

De verschillende beschikbare opdrachten voor de geselecteerde eenheid, zoals Build (bouwen), Attack (aanvallen) enzovoorts.

STAFKAART

Bovenaanzicht van de wereld, evenals het gebied in uw Hoofdscherm waardoor u het gehele gebied in één keer kunt overzien. Uw gebouwen en eenheden worden als groene vierkanten getoond. Eenheden en gebouwen van andere spelers evenals concentraties van grondstoffen hebben andere kleuren. Naarmate u het gebied rondom uw nederzetting verkent zal dit ook op deze kaart zichtbaar worden.

HOOFDSCHERM

Hier speelt het spel zich af. Hier kunt u - tot in de kleinste details - zien wat er gebeurt in het gebied rondom u. U kunt met de muis eenheden of gebouwen selecteren. Wanneer een van uw eenheden geselecteerd is zal een groene cirkel om de eenheid te zien zijn, hierdoor wordt aangegeven dat deze eenheid klaar staat om uw opdrachten te ontvangen.

GEBIED ONZICHTBAAR MAKEN

Deze knop bepaalt of in de Stafkaart het terrein wel of niet zichtbaar is. Wanneer het terrein niet zichtbaar is kunnen vijandelijke eenheden eenvoudiger opgespoord worden.

MENU

Naar het Starcraft Optie Menu.

Save Game: slaat het spel op waarmee u op dit moment bezig bent.

Load Game: laadt een eerder opgeslagen spel in zodat u verder kunt spelen.

Pause Game: pauzeert het spel dat u op dit moment speelt.

Options: naar de Sound (geluid) en Speed (snelheid) menu's.

Help: een overzicht van de toetsenbord opdrachten evenals hints en tips voor Starcraft.

Mission Objectives: aan welke voorwaarden moet voldaan worden om de missie die u nu speelt te winnen.

End Mission: afbreken van de missie waar u nu aan bezig bent. U moet uw beslissing bevestigen.

Return to Game: terug naar het spel waar u op dit moment mee bezig bent.

Tijdens een Single Player Game op de Menu knop klikken pauzeert het spel.

UW BUITENPOST OPZETTEN

Uw opdracht is een kleine buitenpost op een verlaten ruimteplatform op te zetten. In het midden van uw Hoofdscherm ziet u een Command Center, een Supply Depot, een groepje Terraanse Mariniers en een SCV (Space Construction Vehicle).

1. Ga met de cursor naar het Command Center. Wanneer u zich boven een eenheid (of gebouw) bevindt die te selecteren is zal de pijl in een Keuze Cursor veranderen.
2. Selecteer het Command Center. Wanneer u een eenheid of gebouw selecteert zal een gekleurde cirkel uw keuze aangeven. Ook zal onderaan het Hoofdscherm in het Status scherm een beschrijving van de gekozen eenheid te zien zijn.

HET BOUWEN VAN EEN SCV

3. Ga met de cursor naar de Opdracht knop voor de SCV (in het knoppenpaneel rechts). De tekst "Build SCV" (Bouwen van een SCV) zal in een apart kader verschijnen. *U kunt in een kader zien wat de kosten (grondstoffen) zijn om deze eenheid te bouwen en hoeveel ondersteuning (mannetjes) u hiervoor nodig hebt. Alle kosten voor gebouwen en het opwaarderen van eenheden en gebouwen zullen op eenzelfde manier getoond worden.*
4. Klik op de "Build SCV" knop. Nu wordt aan de fabricage van uw SCV begonnen. *In het Status scherm kunt u zien hoe ver men met de SCV gevorderd is, ook kunt u zien welke eenheden er nog gebouwd gaan worden.*

5. Wanneer de SCV af is verschijnt deze in het Hoofdscherm.
6. Wilt u nog een SCV bouwen dan verschijnt de boodschap **Not Enough Supplies; Build More Supply Depots** (Niet genoeg voorraden, bouw extra Supply Depots) in het Hoofdscherm.
7. Om te zien hoeveel voorraden u op dit moment hebt selecteert u het Command Center of een willekeurig Supply Depot. U kunt dit ook rechtsboven in het Hoofdscherm zien. U moet voorraden hebben wilt u meer eenheden bouwen of trainen. Om de beschikbare hoeveelheid voorraden te vergroten moet een Supply Depot gebouwd worden.



GEBOUWEN OPZETTEN

1. Selecteer een SCV.
2. Ga met de cursor naar de "Build Structure" knop (u vindt deze bij de andere Opdracht knoppen) en klik hierop. U kunt nu Standaard Gebouwen (Build Structure) selecteren.
3. Ga met de muis over de knoppen en selecteer de knop "Build Supply Depot". Beweeg de cursor naar het Hoofdscherm. Een groengekleurde afbeelding van een Supply Depot zal hier verschijnen. Het groene gebied geeft aan hoeveel ruimte er nodig zal zijn om dit gebouw op te zetten. Om gebouwen in verkend gebied te kunnen plaatsen moet er voldoende ruimte zijn.



Voorwaarden om te kunnen bouwen

Command Centers moeten zo dicht mogelijk bij Mineraalvelden of Vespene Geisers liggen.

Gebouwen mogen alleen in terrein gezet worden waarvan aangegeven is dat er gebouwd kan worden.

Gebouwen mogen alleen in verkend gebied geplaatst worden.

Wanneer u een gebouw probeert te plaatsen op een locatie waar dat niet toegestaan is zal dát deel van het gebouw dat in verboden gebied ligt rood weergegeven worden. Bovendien krijgt u te horen waarom u daar niet kunt bouwen; uiteraard kunt u het gebouw niet plaatsen.

4. Om een gebouw te plaatsen selecteert u een gebied dat aan de bouwvoorwaarden voldoet. *Wanneer u een plek gevonden hebt klikt u om het gebouw te plaatsen. De SCV gaat naar het geselecteerde gebied en begint te bouwen. Let op: de bouw begint pas wanneer de SCV in het gebied aankomt. Ieder obstakel dat aanwezig is wanneer de SCV arriveert zal verhinderen dat de bouw kan beginnen.*

Wanneer u het nieuwe Supply Depot selecteert terwijl er nog gebouwd wordt ziet u in het Status scherm hoever men gevorderd is. Onder het gekozen gebouw ziet u in een balk weergegeven hoeveel schade dit gebouw kan oplopen voordat het vernietigd is. *Let op: een gebouw dat nog niet af is kan niet veel hebben, het komt pas op volle sterkte als het af is.*

5. Wanneer de SCV klaar met bouwen is selecteert u het nieuwe Supply Depot. U ziet dat de totale hoeveelheid beschikbare voorraden toegenomen is. U kunt natuurlijk ook uw Command Center selecteren of het kader rechtsboven in het Hoofdscherm raadplegen.

Het plaatsen van bepaalde gebouwen biedt u een aantal mogelijkheden om eenheden op te waarderen (upgrade). Wanneer een dergelijke upgrade beschikbaar komt, kunt u door de cursor over de desbetreffende Commando knop te bewegen zien wat nodig is om die upgrade te doen plaatsvinden.

VERKENNEN EN DE MIST

Nu zult u grondstoffen zoals Mineralen en Vespene Gas moeten gaan verzamelen. Om uw voorraden toe te laten nemen moet u mineraalvelden zien te vinden en deze afgraven, bovendien moet u op zoek naar Vespene geisers in het gebied. Aan het begin van het spel is het gebied rondom uw Command Center en Supply Depot onbekend terrein, zowel op uw Hoofdscherm als de Stafkaart ziet u een grote zwarte leegte.

1. Selecteer een SCV. Selecteer vervolgens de Move knop op het opdrachtenpaneel.



2. Een doel-cursor verschijnt op het Hoofdscherm. Hiermee geeft u aan waar de geselecteerde eenheid naar toe moet.
3. Stuur uw SCV het onverkende gebied links van het Command Center in. Uw SCV gaat meteen die kant uit, het gebied waarin het terechtkomt onderzoekend.
4. Wanneer uw eenheid door onbekend gebied reist wordt dit gebied zichtbaar zowel op

uw Hoofdscherm als de Stafkaart. Verken het gebied direct rondom uw Command Center en breng vervolgens de SCV terug naar zijn startplaats.

5. In gebied dat niet in direct zicht ligt van een van uw eenheden gaat het misten. Alhoewel het terrein onder de mist verkend is, kunt u eenheden die niet door u bestuurd worden niet langer op het Hoofdscherm of de Stafkaart zien wanneer ze zich in de mist bevinden.
6. Wanneer uw eenheden de mist ingaan zal hun kennis van het gebied bijgewerkt worden. Ook eenheden of gebouwen die nu in het gebied staan zullen gezien worden.
7. Wanneer er gebouwen in een gebied staan waar het later mistig wordt zal het bestaan van de gebouwen en hun status onthouden worden, maar pas wanneer een van uw eenheden het gebied weer binnengaat zal de informatie over dat gebied bijgewerkt worden.

GRONDSTOFFEN VERZAMELEN

1. Links van uw Command Center bevindt zich een aantal Mineraalvelden. Geef uw SCV opdracht om deze mineralen te verzamelen (Gather) door op de juiste knop op het Opdrachtenpaneel te klikken.
2. Wanneer u met de muis terug gaat naar het Hoofdscherm verschijnt een doel- cursor. Klik op het Mineraalveld waar u wilt gaan werken.
3. U kunt de SCV ook opdracht geven grondstoffen te gaan verzamelen door rechts te klikken op het gewenste Mineraalveld.
4. Uw SCV zal aan het werk gaan in het Mineraalveld en zal de bijeengebrachte



Een Hoge Tempelier van de Protoss, met het felbegeerde Khaydarin Amulet.



BLIZZARD ENTERTAINMENT

grondstoffen zelfstandig naar het Command Center brengen. De SCV zal hiermee doorgaan totdat het veld uitgeput is of de SCV een andere opdracht krijgt.

Nu u mineralen gevonden hebt wordt het tijd op zoek te gaan naar Vespene Gas.



1. Ten zuiden van uw Command Center bevindt zich een grote Vespene Geiser. Selecteer een SCV en laat deze naar de Geiser gaan.
2. Klik op de Build Structure knop in het Opdrachtenpaneel.
3. Beweeg de pijl over de knoppen, klik op de knop "Build Refinery" (Bouw een raffinaderij). Hebt u de benodigde hoeveelheid grondstoffen - aangegeven in het kader - klik dan op "Build Refinery".

4. Beweeg de afbeelding van de Refinery over de Vespene Geiser. Wanneer alles groen is klikt u om het gebouw te plaatsen.

Let op: Wanneer u een SCV stopt terwijl deze op weg is naar het Command Center met een lading grondstoffen, zal de Gather knop veranderen in een Return Cargo (Breng lading terug) knop. Klik hierop om het afleveren voort te zetten en verder te gaan met grondstoffen verzamelen.

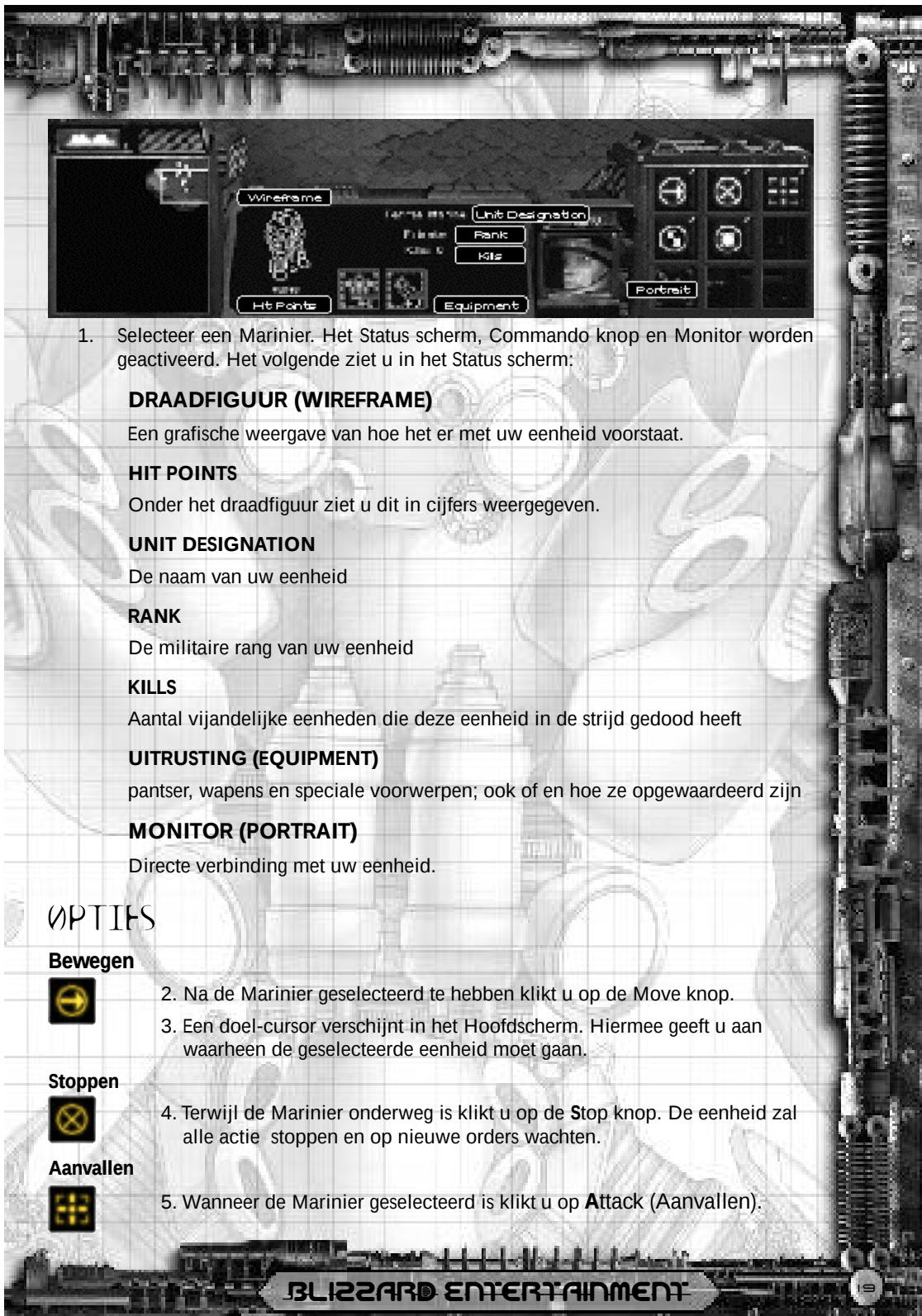
DE KAARTEN BEKIJKEN

Om u over het gebied te verplaatsen kunt u zowel de Stafkaart als het Hoofdscherm gebruiken.

1. Om met behulp van de Stafkaart te verplaatsen selecteert u het witte kader en beweegt dit door de linkermuisknop in te drukken en het kader naar de gewenste plek te slepen.
2. U kunt ook elk gebied op de Stafkaart selecteren en er onmiddellijk naar toe gaan.
3. Op het Hoofdscherm beweegt u de pijl-cursor naar een van de randen van het scherm, de kaart zal automatisch in de richting van de pijl scrollen.
4. U kunt ook de pijl-toetsen op het toetsenbord of het numerieke eiland gebruiken.

OPDRACHTEN AAN EENHEDEN EN GEVECHTEN

U kunt op elk moment opdrachten aan uw eenheden geven. Er zijn opdrachten die voor alle eenheden gelden, sommige eenheden hebben echter specifieke mogelijkheden.



1. Selecteer een Marinier. Het Status scherm, Commando knop en Monitor worden geactiveerd. Het volgende ziet u in het Status scherm:

DRAADFIGUUR (WIREFRAME)

Een grafische weergave van hoe het er met uw eenheid voorstaat.

HIT POINTS

Onder het draadfiguur ziet u dit in cijfers weergegeven.

UNIT DESIGNATION

De naam van uw eenheid

RANK

De militaire rang van uw eenheid

KILLS

Aantal vijandelijke eenheden die deze eenheid in de strijd gedood heeft

UITRUSTING (EQUIPMENT)

pantser, wapens en speciale voorwerpen; ook of en hoe ze opgewaardeerd zijn

MONITOR (PORTRAIT)

Directe verbinding met uw eenheid.

OPTIES

Bewegen



2. Na de Marinier geselecteerd te hebben klikt u op de Move knop.
3. Een doel-cursor verschijnt in het Hoofdscherm. Hiermee geeft u aan waarheen de geselecteerde eenheid moet gaan.

Stoppen



4. Terwijl de Marinier onderweg is klikt u op de Stop knop. De eenheid zal alle actie stoppen en op nieuwe orders wachten.

Aanvallen



5. Wanneer de Marinier geselecteerd is klikt u op **Attack** (Aanvallen).

6. Een doel-cursor verschijnt op het Hoofdscherm. Hiermee geeft u aan welk doel de eenheid moet aanvallen.
7. Selecteer het Command Center als doel van de aanval. Normaliter zou u nooit een eigen gebouw aanvallen, maar totdat u zover bent dat u de vijand kunt aanvallen, is een eigen gebouw een makkelijk doelwit.
8. Terwijl de Marinier aanvalt selecteert u het Command Center.
9. U ziet dat de hitpoint balk, de numerieke informatie en het draadwerkfiguur van de eenheid weergeven in wat voor mate het gebouw schade oploopt tijdens de aanval.
10. Selecteer de aanvallende Marinier en klik op de Stop knop om de aanval af te breken.

Patrouilleren



11. Wanneer de Marinier geselecteerd is klikt u op de Patrol knop.
12. Een doel-cursor verschijnt op het Hoofdscherm. Hiermee kunt u het tweede punt op de patrouille aangeven (het eerste punt is waar de eenheid zich nu bevindt). De eenheid zal nu tussen deze twee punten heen en weer blijven gaan. Wanneer eenheden op patrouille zijn zullen ze iedere vijandelijke eenheid die ze tegenkomen aanvallen.
13. Om het patrouilleren te stoppen, selecteert u de Marinier en klikt u op de Stop knop.

Positie verdedigen



14. Wanneer de Marinier geselecteerd is klikt u op de Hold Position knop.
15. De Marinier zal blijven staan en deze specifieke locatie verdedigen. Hij zal de plek niet verlaten om vijandelijke eenheden aan te vallen.
16. Om het verdedigen te stoppen selecteert u de Marinier en klikt u op de Stop toets.

ADDITIONELE ORDERS

Eenheden in een groep onderbrengen



1. U kunt eenheden op verschillende manieren tot een groep samenvoegen en hen als groep opdrachten geven. U kunt maximaal twaalf eenheden in een groep onderbrengen.
2. Door op het Hoofdscherm te klikken en te slepen (de muis bewegen terwijl u de muisknop ingedrukt houdt) trekt u een rechthoek om de eenheden die u wilt selecteren.
3. U kunt ook groepen selecteren door de <Shift> toets ingedrukt te houden terwijl u eenheden uitkiest.
4. <Shift> ingedrukt houden terwijl u op een reeds geselecteerde eenheid klikt zal de eenheid uit de groep verwijderen.
5. <Shift> ingedrukt houden terwijl u op een draadfiguur in het Status scherm klikt zal

die eenheid uit een groep verwijderen.

6. Op een draadfiguur in het Status scherm klikken zal alleen DIE eenheid selecteren, alle andere eenheden worden uit de groep verwijderd.
7. Hebt u slechts één eenheid geselecteerd en u klikt op zijn afbeelding dan zal de locatie van deze eenheid het centrum van het Hoofdscherm worden.
Groepen worden automatisch in het geheugen opgeslagen en kunnen opgeroepen worden door een willekeurig lid van de gewenste groep te selecteren terwijl u de <Alt> toets ingedrukt houdt (<Option> toets bij Macintosh)
8. Een groep kan definitief gemaakt en in het geheugen opgeslagen worden door de <Control> toets en een van de cijfertoetsen <0> tot en met <9> in te drukken. U kunt deze groep vervolgens opnieuw selecteren door de bijbehorende cijfertoets in te drukken. Deze cijfertoets een tweede keer indrukken maakt de locatie van de groep het middelpunt van het Hoofdscherm.

De opdracht Follow (Volgen)

9. U kunt eenheden opdragen een bepaalde eenheid te volgen.
10. Selecteer een eenheid of groep die de leidende eenheid moet volgen.
11. Om de leidende eenheid te bepalen klikt u er meteen rechts op (of z-klik op de Macintosh). De leidende eenheid wordt met een groene cirkel aangegeven.
12. De leidende eenheid verplaatsen zal de anderen doen volgen.

SPECIALE EENHEDEN

Transporters

1. Transporters worden gebruikt om eenheden over grote afstanden of door onbegaanbaar terrein te verplaatsen. U kunt eenheden automatisch op een Transporter laden door de eenheden die u op het schip wilt brengen tot een groep te maken en vervolgens rechts op de Transporter te klikken. Hoeveel eenheden op een Transporter ondergebracht kunnen worden is afhankelijk van de relatieve grootte van de eenheid.
2. De Transporter zal aangegeven worden door een knipperende groene cirkel en zal automatisch naar de eenheden gaan die te kennen gegeven hebben dat ze vervoer nodig hebben. De geselecteerde eenheden zullen eveneens in de richting van de Transporter gaan, zij zullen automatisch ingeladen worden wanneer ze de Transporter bereiken.
3. Eenheden kunnen ontschepen wanneer het schip zijn bestemming bereikt heeft. Klik hiervoor op de Unload Transport knop in het Opdrachtenpaneel.
4. U kunt specifieke eenheden ontschepen door op het desbetreffende draadfiguur in het Status scherm te klikken terwijl de Transporter geselecteerd is. Alleen die eenheid zal dan ontschepen.

OVERZICHT SNEL-TOETSEN

F10	Spel Menu
ALT + M	Spel Menu
ALT + S	Spel opslaan
ALT + L	Spel Laden
ALT + H	Help Menu
F1	Help Menu
ALT + O	Optie Menu
+	Spelsnelheid vergroten
-	Spelsnelheid verminderen
CTRL + X	Starcraft verlaten
ALT + X	Starcraft verlaten
CTRL + Q	Missie afbreken
ALT + Q	Missie afbreken
CTRL + M	Muziek aan/uit
CTRL + S	Geluidseffecten aan/uit
SPATIEBALK	Centreren op laatste transmissie
CTRL + #	Groep # toewijzen aan toets
#	Selecteer groep #
# nogmaals	Centreren op groep #
ALT + Selecteer eenheid	Groep terughalen
SHIFT + opdracht geven	locatie bepalen
CTRL + C	Centreren op geselecteerde eenheid
ALT + C	Centreren op geselecteerde eenheid
TAB	Terrein in Stafkaart aan/uit
SHIFT + TAB	Diplomatieke kleuren in Stafkaart aan/uit
	Groen: Uw troepen
	Geel: Geallieerde troepen
	Rood: Vijandelijke troepen
ENTER	Stuur bericht
SHIFT + ENTER	Stuur bericht aan iedereen
CTRL + ENTER	Stuur bericht aan Geallieerden
SHIFT + Selecteer eenheid	Eenheid toevoegen aan/verwijderen uit huidige selectie
CTRL + Selecteer eenheid	Selecteer alle eenheden van dat type op het Hoofdscherm

GRONDSTOFFEN [RESOURCES]

Om uw leger uit te kunnen breiden moet u de ruwe materialen bij elkaar zien te krijgen die benodigd zijn om uw oorlogstuig te ontwikkelen en te bouwen. Er zijn twee soorten grondstoffen, u zult ze beide in bezit moeten hebben om uw troepen optimaal uit te breiden.

MINERAALLAGEN

De planeten langs de Rand zijn vaak bezaaid met clusters waardevolle Mineraalkristallen. Deze mineralen worden gesmolten en gebruikt voor de bepantserde rompen van sterreschepen, voertuigen en persoonlijke pantsers. Zelfs de Zerg hebben Mineralen nodig om hun rugschilden te versterken en sterke tanden en botten te krijgen. Het kost wat tijd om Mineraalkristallen te verzamelen, en uitsluitend SCV's, Drones en Probes hebben de benodigde apparatuur om stukken kristal af te breken en deze naar het juiste gebouw te brengen.



VESPENE GEISERS

Vespene Gas heeft een ongebruikelijk hoog energie potentieel, en is derhalve zeer in trek als brandstof voor hogevermogens motoren en energie reactoren. De Zerg hebben zichzelf zodanig aangepast dat ze ongeraffineerd Vespene als voeding kunnen gebruiken om op die manier hun versneld metabolisme op peil te houden.



Zelfs de Protoss hebben Vespene nodig als een katalysator voor hun op Psi werkende machines. Geisers die dit nuttige groene gas uitstoten, vindt men op vele planeten langs de Rand, en verschillende ruimtestations zijn gebouwd in asteroïden gordels die rijk aan Vespene zijn. Bovenop een actieve geiser moet een raffinaderij gebouwd worden om het gas te verwerken en zodanig op te slaan dat het door de verschillende volkeren vervoerd kan worden.

Alhoewel afzonderlijke geisers in feite een onbeperkte hoeveelheid gas kunnen produceren zal na een bepaalde tijd een geiser instorten waarna nog slechts zwakke sporen van Vespene gevonden worden. De meeste bevelhebbers doen er dan ook goed aan nieuwe geisers te zoeken zodat ze genoeg brandstof hebben om hun legers op de been te houden.

DE CAMPAGNE EDITOR

Met behulp van de Starcraft Campagne Editor kunnen onbeperkt steeds nieuwe campagnes ontworpen worden om te spelen. U kunt zowel één- als meer-speler campagnes ontwerpen; onder meer mogelijk zijn meerdere kaarten, instructies voor de missies, specifieke voorwaarden voor elke kaart en speciale mogelijkheden voor eenheden. De Campagne Editor bestanden worden automatisch naar de andere spelers in een meer-speler spel gezonden.

De Campagne Editor is uitermate flexibel waardoor zeer eenvoudig scenario's ontworpen, aangemaakt en gespeeld kunnen worden. De Campagne Editor biedt de mogelijkheden van een zeer uitvoerige programmeertaal maar is zeer eenvoudig in het gebruik en kan in extreem korte tijd onder de knie gekregen worden. Zogenaamde "Triggers" vervangen de complexe begrippen die bij programmeren gebruikelijk zijn waardoor zowel beginners als gevorderden een rijk gedetailleerde wereld kunnen opzetten om in te spelen.

Voor een uitgebreide beschrijving over hoe de Starcraft Campaign Editor te gebruiken verwijzen wij u naar het uitvoerige help-bestand op de Starcraft Cd.

Mogelijkheden van de Editor

- Krachtige Trigger-taal maken oorzaak en gevolg statements mogelijk welke voor de gehele campagne gebruikt kunnen worden.
- Mogelijkheid om kaarten te ontwerpen van 64x64 tot 256x256. Rechthoekige kaarten met afmetingen zoals 256x64 of 96x128 zijn eveneens mogelijk.
- U kunt beschikken over alle eenheden en gebouwen in het spel, evenals de helden van de verschillende volkeren.
- U kunt spelers algemene richtlijnen voorschrijven waaraan voldaan moet worden om te winnen, u kunt echter ook specifieke voorwaarden stellen.
- U kunt de gegevens voor elke eenheid afzonderlijk, elk gebouw evenals de artificiële intelligentie (AI) van de computer instellen. Ook kunt u de teksten aanpassen die een missie beschrijven.
- U kunt gebieden definiëren en een naam geven om aan te geven welke acties in bepaalde gebieden al dan niet mogelijk zijn.

TERRON



STARCRRAFT

DE GESCHIEDENIS VAN DE TERRANEN DE ONDERGANG VAN DE WESTERSE BESCHAVING

Alhoewel gedurende de twintigste eeuw technologie en cultuur een snelle progressie doormaakten verbleekte deze vooruitgang bij de op het eerste gezicht roekeloze hinkstap-sprong ontwikkelingen die zouden volgen. Aan het eind van de 21ste eeuw had de mensheid onvermoede en ongekende veranderingen ondergaan. Radicaal nieuwe technologieën doken steeds sneller op, en zelfs de meest arme landen op Aarde kregen in toenemende mate toegang tot geavanceerde computers en wereldwijde relationele databases.

Na de uitroeiing van het communisme in het Oostblok kwamen al snel nucleaire wapens volop beschikbaar. De internationale machtsverhoudingen, die vroeger voornamelijk bepaald werden door financiële en militaire superioriteit, versplinterden toen de Derde Wereld landen opstonden en de economische en militaire overmacht van de supermachten aanvochten.

Naarmate de manipulatieve wetenschappen zoals cybernetica, klonen en splitsen van genen steeds meer in de belangstelling kwamen te staan, vochten militante humanisten en ultrarechtse religieuze groeperingen de rechten aan van de commerciële bedrijven die zich bezig hielden met genetische experimenten. Talloze mensen werden uitgerust met cybernetische implantaten terwijl anderen subtiele mutaties zoals verhoogde perceptie en telepathie ondergingen. Deze dramatische veranderingen in de menselijke genenpoel veroorzaakten grootscheepse paniek onder de vele fundamentalistische humanistische groeperingen. De technologische vooruitgang bleef doorgaan en

verspreidde zich over de Aarde, de bevolkingsgroei was fenomenaal. Aan het eind van de twintigste eeuw waren er zes miljard mensen op Aarde. Binnen nog geen drie eeuwen groeide dit uit tot ongeveer 23 miljard. Terwijl de wereldleiders de bevolkingsgroei in hun landen probeerden af te remmen, maakten de immense milieu vervuiling en een gebrek aan natuurlijke grondstoffen de zaken alleen nog maar erger. De volksopinie was dat de wereld op weg was naar een onvermijdelijke catastrofe dankzij de overbevolking en de genetische veranderingen die wereldwijd plaatsvonden.

Terwijl de spanningen in de wereld toenamen over het benutten en ten gelde maken van cybernetische en genetische mutaties, stortten belangrijke internationale economische systemen in en vielen uiteen. Afgrijselijke terroristische en uiterst gewelddadige acties tussen grote bedrijven enerzijds en de humanistische groeperingen anderzijds maakten wereldwijde politieel optreden noodzakelijk. De onverantwoorde wijze waarop de media over het brute politieke optreden berichtten maakte de chaos onder de burgerbevolking alleen nog maar groter. Tot uiteindelijk de moeizame balans tussen de wereldmachten ontplofte.

DE NIEUWE ORDE

Op 22 november 2229 werd de United Powers League opgericht. De UPL moest de visie van een vereende mensheid zoals die altijd al uitgedragen werd door de Verenigde Naties, tot realiteit maken. Uiteindelijk werd bijna 93% van de bevolking op Aarde door de UPL bestuurd. Alleen een paar opstandige Zuid-Amerikaanse naties kreeg men niet onder controle.

De UPL was gebaseerd op een verlicht socialisme, maar men paste vaak hard, fascistisch politie optreden toe om de bevolking in het gareel te houden. Tijdens de bijna tachtig jaar dat de UPL aan de macht was begon men aan plannen om de verschillende aardse culturen voor eens en altijd tot één geheel te smeden. Zeer veel moeite werd ondernomen om de laatste sporen van rassenscheiding uit te roeien, en de meeste religies werden verboden. Engels werd uitgeroepen tot de algemene taal, en in veel landen werd de oorspronkelijke landstaal verboden. Alhoewel godsdiensten officieel door de UPL verboden waren, hing de organisatie met genadeloos fanatisme de zogenaamde Goddelijkheid van de Mensheid aan. Dit quasi-religieuze dogma impliceerde onmiddellijke uitroeiing van mutaties in de niet besmette menselijke genenpoel en verbood zelfs het gebruik van niet-vitale protheses. Fanatieke voorstanders van de UPL en diverse geleerden betoogden dat genetische wijzigingen, cyber-technologie en het gebruik van psycho-actieve drugs tot degeneratie van de menselijke soort leidde. De leiders van de UPL stelden een stoutmoedig plan op dat het voortbestaan van de mensheid - onbezocht door de verleidelijke corruptie van radicale technologieën - zou garanderen.

DE GROTE ZUIVERING

Evenals de Inquisitie, die 800 jaar eerder Europa op bloedige wijze ruïneerde, begon de UPL aan een van de hardvochtigste agenda's ooit door de mensheid bedacht: Project Zuivering. Deze kruistocht - in feite botte volkerenmoord - was de oplossing die de regering bedacht had om de mensheid te bevrijden van een aantal geperverteerde facetten. UPL troepen zwierven over de Aarde uit, en arresteerden dissidenten, hackers, synthetische persoonlijkheden, personen met cybernetische protheses, tech-piraten en allerlei andere misdadigers. Deze wereldwijde acties resulteerden in de totale uitroeiing van bijna 400.000.000 mensen.

De wereldmedia, die nu met ijzeren vuist door de UPL geregeerd werden, negeerden het verschrikkelijke geweld en lieten de bevolking op Aarde in onwetendheid over de afschuwelijke gebeurtenissen die plaats vonden. Ondanks hun verschrikkelijke daden wist de UPL een aantal technologieën verder te ontwikkelen. Research die decennia geleden al stopgezet was, werd opnieuw opgestart, deze keer onder absolute controle van de UPL.

Het ruimteprogramma van de jaren 60 van de twintigste eeuw, door Amerikaanse en Russische regeringen geannuleerd wegens drastische budgettaire reducties en toenemende politieke sabotage, werd de basis voor een nieuw tijdperk van exploratie voor de mensheid.

Het combineren van cryogene hibernatie met warp-drive technologie had tot gevolg dat de mensheid lange ruimtereizen kon ondernemen.

Binnen veertig jaar had de UPL kolonies op de maan en vele andere planeten in het Terraanse zonnestelsel gesticht. In die tijd bouwde Doran Routhe, een briljante jonge geleerde aan zijn machtspositie binnen de UPL. Routhe was niet betrokken bij het afgrijselijke Project Zuivering, zijn obsessie was het stichten van kolonies op werelden buiten het zonnestelsel. Routhe was ervan overtuigd dat het ontdekken van nieuwe mineralen en alternatieve brandstoffen op deze werelden hem tot een van de meest invloedrijke mensen op Aarde zou maken. Dankzij zijn politieke connecties en het "strategisch uitdelen van financiële vergoedingen" kreeg Routhe de verantwoording voor duizenden UPL gevangenen die hij als proefkonijnen voor zijn geheime plannen kon gebruiken.

De gevangenen, die volgens de voorschriften van Project Zuivering op de nominatie stonden voor massa-executies, werden overgebracht naar de privé laboratoria van Routhe. Deze had, gezien zijn plannen om de gevangenen naar verafgelegen werelden te sturen om deze te koloniseren,

ondertussen zijn wetenschappelijke staf voorbereidingen laten treffen om bijna 56.000 mensen een langdurige cryogene hibernatie te laten ondergaan.

Nadat de verschillende mutaties en cybernetische aanpassingen geïnventariseerd waren, voerde Routh alle data in een revolutionaire supercomputer in. Dit Artificiële Tele-empathische Logistieke Analyse Systeem - in de wandelgangen ook wel ATLAS genoemd - verwerkte deze genetische informatie en kon vervolgens voorspellen welke gevangenen de komende beproevingen zouden overleven. Slechts 40.000 gevangenen kwamen door deze selectie heen, en vier gigantische, volledig geautomatiseerde deep-space carriers werden startklaar gemaakt.

Terwijl de gevangen op de cryogene winterslaap voorbereid werden, belaadde men de schepen met voldoende voorraden, voedsel en apparatuur zodat de toekomstige kolonisten op hun bestemming in ieder geval aan de gang zouden kunnen. Vervolgens werd de navigatie computer geprogrammeerd, als bestemming werden de coördinaten van de ver verwijderde planeet Gantris VI ingevoerd. Op alles leek gerekend, maar zelfs Routh had niet kunnen bevroeden dat de gevangenen op weg gingen naar een bijna zekere dood in de Galactische Rand.

DE BANNELINGEN EN DE LANGE SLAAP

De ATLAS werd in de Nagglfar, de eerste supercarrier geïnstalleerd. De drie andere schepen, de Argo, de Sarengo en de Reagan werden geprogrammeerd om de Nagglfar te volgen op haar tocht door de verlaten ruimte naar Gantris VI. Volgens de plannings zou de reis één jaar duren, maar tijdens de tocht ging er iets verkeerd. Ergens tijdens de reis gingen de navigatie systemen die met ATLAS verbonden waren, down, waarbij niet alleen de coördinaten van Gantris VI gewist werden, maar ook die van de Aarde.

De vier schepen, met aan boord hun ongelukzalige lading in stasis, boorden zich gedurende bijna dertig jaar met warp-snelheid door de ruimte. Gedurende deze tijd, die latere generaties de Lange Slaap zouden noemen, bleef ATLAS de toestand van de gevangenen aan boord die uiteraard in cryogene stasis bleven, voortdurend controleren. Terwijl de computer de talloze mutaties en verbeteringen in de menselijke genenpool evalueerde, ontdekte ATLAS een aantal gemuteerde stukken in sommige DNA ketens van de gevangenen. Deze mutatie kwam slechts bij minder dan 1% van de gevangenen voor en leek de latent aanwezige psi-vermogens van de menselijke hersenen te bevorderen.

ATLAS berekende dat indien de gevangenen hun nieuwe wereld zouden overleven velen van hen binnen slechts een paar generaties voordeel zouden hebben van deze psi-mutatie. Deze bevindingen werden opgeslagen en doorgegeven aan de Aarde waar ze in de databases van Doran Routh terecht kwamen.

De warp-drive motoren bleken echter niet tegen de grote belasting bestand en brandden door. Na 28 jaar warp-reizen vielen de schepen terug in de echte ruimte, aan de rand van een bewoonbaar zonnestelsel. Zo'n 60.000 lichtjaren verwijderd van de Aarde, kapotte motoren en de energiebronnen voor de life-support zijn bijna uitgeput. De schepen gingen over tot noodprocedures en begaven zich op weg naar de dichtstbijzijnde bewoonbare planeten in het stelsel.

De Reagan en Sarengo stortten neer op een wereld die Umoja zou gaan heten. De Sarengo, waar alle boordsystemen zichzelf opbliezen tijdens de afdaling door de atmosfeer, stortte neer, de 8.000 passagiers kwamen hierbij om. De Reagan had meer geluk, de afdaling verliep goed en het schip landde behouden. Na de landing werd de cryogene apparatuur uitgezet en de overlevenden ontwaakten uit hun lange, koude slaap. Toen de passagiers probeerden uit te vinden waar ze waren en hoe lang de tocht geduurd had, ontdekten ze dat ATLAS





alles over de tocht in de databanken gewist had. De Argo landde op de rode wereld Moria. Hetzelfde gebeurde als op de Reagan, alle informatie over wat er aan de hand was, was verdwenen. De passagiers van de Nagglfar echter kregen hun computers wel aan de praat en wisten contact te leggen met Atlas. Zij kregen hun verontruste voorgevoelens bevestigd, nimmer zouden zij de Aarde weer aanschouwen. Want alhoewel ze geland waren op Tarsonis, een planeet met een mild klimaat, bleek de Nagglfar niet meer te repareren. De overlevende bannelingen die nu over drie werelden verspreid waren begonnen met de berging van de wrakstukken van hun schepen in de hoop zich daarmee tegen de nieuwe wereld om hen heen te beschermen.

DE CONFEDERATIE EN DE NIEUWE WERELD

De bewoners van elke planeet probeerden te overleven in wat ze De Nieuwe Wereld doopten. Zich niet bewust van het feit dat er ook op andere werelden in het stelsel mensen leefden, probeerde de Terranen het beste te maken van wat ze hadden. Toen ze hun schepen sloopten voor noodzakelijke materialen verloren ze ook de mogelijkheid tot interplanetaire communicatie; en gedurende decennia leefden de Terranen volledig geïsoleerd. Al snel stichtten de drie afzonderlijke groepen Terranen zusterkolonies op hun planeten en alhoewel het nog minstens 60 jaar zou duren voordat de drie kolonies weer met elkaar verenigd zouden worden, groeide elke kolonie uit tot een welvarende, zich zelf bedruipende gemeenschap.

Tarsonis, de grootste en technologisch meest geavanceerde van de drie kolonies, ontwikkelde al snel tweede-generatie subwarp-motoren. Nu konden hun schepen de talloze, onvruchtbare planetoiden in het stelsel verkennen, de andere overlevenden van de Lange Slaap kwam men al snel op het spoor. Nadat men elkaar terug gevonden

had ontstond een levendige handel. Alhoewel Tarsonis druk op Umoja en Moria bleef uitoefenen om tot één regering te komen weigerden de twee kolonies iedere keer weer. De schepen van Tarsonis verkenden dit Terraanse deel van de ruimte, wat de naam Koprulu Sector kreeg, steeds verder.

Door op zeven andere werelden in het systeem welvarende kolonies te stichten groeide de militaire macht van Tarsonis steeds verder. De Tarsoniaanse kolonies richtten een nieuwe regering op, de Terraanse Confederatie. De kolonie op Moria, dankzij de grootste mijnen in de Sector behoorlijk in goede doen, werd bang dat deze nieuwe Confederatie zich zou gaan bemoeien met de Moriaanse zaken en de zeer lucratieve mijnen onder beheer zou willen krijgen. Derhalve werd de Kel-Morian Combine geformeerd; een ietwat louche samenwerking tussen bedrijven. Men verleende militaire hulp aan ieder Mijn Gilde dat door de politiek van de Confederatie onder druk kwam te staan. De spanningen tussen de Confederatie en de Combine resulteerden in het uitbreken van de Terraanse Gilde Oorlogen.

De Gilde Oorlogen duurden bijna veertig jaar, en pas na langdurig onderhandelen sloten de Confederatie en de Combine een ongemakkelijke vrede. Alhoewel de Combine autonoom bleef werden bijna alle Mijn Gilden geannexeerd door de Confederatie. De kolonie op Umoja zag hoe de Confederatie tekeer kon gaan en richtte daarom het Umojaanse Protectoraat op. Dit was een genationaliseerd leger dat slechts één doel voor ogen had: Umoja vrijwaren van de tirannie van de Confederatie. Het is echter duidelijk dat de Confederatie dankzij de Gilde Oorlogen de dominerende factor in de Terraanse machtsverhoudingen is.

Met de jaren en naarmate haar verkenners wereld na wereld als grondgebied van de Confederatie claimden, groeide de macht van de Confederatie. En toen de militairen van de Confederatie steeds vaker de bevolking begonnen te molesteren ontstonden al snel groepjes dissidenten en radicale militante organisaties. Een van de grootste uitingen van



verzet tegen het beleid van de Confederatie was de Opstand op Korhal.

DE OPSTAND OP KORHAL

Korhal was een van de oorspronkelijke werelden binnen de Confederatie, en gekoloniseerd door Tarsonianen. Een rijke wereld, en met haar rationele ideeën droeg ze rijkelijk bij aan de militaire en technologische vooruitgang van de Confederatie. De Confederatie voer wel bij de hoge productiviteit van Korhal, maar de inwoners van de kolonie waren absoluut niet te spreken over het feit dat ze gedwongen werden om te gaan met de - vaak corrupte - Senatoren van de Confederatie.

In een poging om hun onafhankelijkheid terug te krijgen kwamen de inwoners van Korhal diverse malen in opstand tegen de lokale milizie van de Confederatie. De Confederatie beantwoordde dit door de staat van beleg af te kondigen. Hierdoor werd de bevolking alleen nog maar meer opgehitst, een totale chaos dreigde te ontstaan. De Confederatie was van mening dat wanneer hun meest belangrijke en best behandelde kolonie tegen hen op zou staan, alle andere kolonies dat ook zouden doen. Besloten werd dat de crisis op Korhal hoe dan ook opgelost zou worden. Korhal zou als voorbeeld dienen voor alle kolonies in de Confederatie, een teken van hoe absoluut de macht van de Confederatie was.

Angus Mengsk, een gedreven Korhaliaanse senator, besloot de gevoelens van zijn medeburgers onder woorden te brengen. Hun verlangen naar vrijheid werd onmiskenbaar toen Mengsk daadwerkelijk de oorlog verklaarde aan de Confederatie. Mengsk zweepte de bevolking van Korhal op tot een ontvlambare, vaderlandslievende gedrevenheid en hij wist alle voorposten van de Confederatie op Korhal te veroveren. Vervolgens verklaarde Mengsk dat de Confederatie niet langer iets te zeggen had over Korhal, waardoor hij respect en bewondering afdwong bij veel van de andere kolonies die voor zichzelf opkwamen.

De Confederatie probeerde de situatie onder controle te krijgen, trok zijn troepen terug van Korhal en riep de ruimtevloot terug. Mengsk en de andere leiders van de revolutie, overtuigd dat ze gewonnen hadden, vierden hun overwinning op de Confederatie. De Confederatie was zich ervan bewust dat Korhal verliezen aan de opstandelingen andere kolonies tot een revolutie zou aanzetten; zij begon zich te beraden over hoe de planeet weer terug te krijgen, maar deze keer op een subtielere manier. De Confederatie liet haar drie dodelijkste huurmoordenaars - De Geesten, dat is het enige wat we over hen weten - Mengsk en zijn supporters op Korhal ombrengen. De volgende morgen werd het onthoofde lichaam van de Senator, samen met die van zijn vrouw en jongste dochter gevonden op zijn privé balkon, hoog in zijn als een vesting gebouwde hoofdkwartier. Het hoofd van Mengske werd nooit terug gevonden. Alhoewel de moord de revolutie op Korhal een fikse slag toebracht, was het ook olie op het vuur; dit zou de dodelijkste vijand voortbrengen waarmee de Confederatie ooit te maken zou krijgen.

Arcturus Mengsk, een ervaren prospector (zoeker naar grondstoffen) voor de Confederatie en zakenman, was ontzet over de dood van zijn familie. Gedurende zijn jaren als prospector had hij vele malen meegemaakt hoe ver de Confederatie bereid was te gaan om hun doelstellingen te bereiken. Hij was niet echt geïnteresseerd in de politieke situatie in de Sector, en hij was zelfs een beetje ongerust over en gegeneerd door wat zijn - volgens hem - wereldvreemde vader gedaan had. Maar hij had nooit gedacht dat zijn familie vermoord zou worden om iemands gelijk te bewijzen. Hun dood zette de jonge Arcturus aan het denken, en bracht hem ertoe af te zien van zijn veelbelovende toekomst; hij begon een eenzaam pad van wraak te volgen.

Hij wist de verschillende militante groeperingen die zijn vader gevolgd hadden in de strijd tegen de Confederatie, weer bij elkaar te krijgen; op die manier kreeg hij een



behoorlijk groot leger - weliswaar bestaand uit uitschot - bij elkaar. De volgelingen van Mengsk vielen op grote schaal bases en installaties van de Confederatie aan, dit kostte de Confederatie miljarden credits in mensen, machines en uitrustingen. Toen er geruchten begonnen te circuleren over een geheime alliantie tussen de groep van Mengsk en het Umojaanse Protectoraat besloot de regering van de Confederatie definitieve maatregelen te nemen. Duizend kernraketten (Apocalypse-klasse) werden vanuit de ver van het strijdgebied gelegen hoofdstad van Tarsonis op Korhal afgevuurd. Meer dan 4.000.000 mensen werden gedood tijdens deze brute aanval. In één enkele seconde werd de welvarende kolonie Korhal gereduceerd tot niets meer dan een gloeiend hete bol gas. Mengsk was op een geheime basis binnen de grenzen van het Umojaanse Protectoraat toen hij het nieuws over de holocaust vernam. Niets behalve wraak restte hem nu nog, en Arcturus en de zijnen zwoeren op die trieste dag een heilige eed dat zij de Confederatie koste wat kost ten onder zouden brengen. Ze noemden zichzelf De Zonen van Korhal, en Arcturus en zijn woeste team vrijwilligers werden al snel de meest gezochte vluchtelingen in de Sector. Snel en stil sloegen de Zonen van Korhal altijd toe, en menigmaal brachten ze de Confederatie een nederlaag toe. Maar bij iedere overwinning die ze uit naam van de gerechtigheid behaalden, werd Arcturus door de media van de Confederatie afgeschilderd als een gevaarlijke gek en terrorist.

De meeste kolonies weigerden onderdak te geven of hulp te verlenen aan iemand die



bij de opstandelingen betrokken was. Maar Mengsk heeft ondanks de geweldige overmacht van de tegenstander en de hetze van de media de strijd tegen de Confederatie nooit op

gegeven. De Zonen van Korhal blijven de Confederatie in de wielen rijden, hun doel is nog steeds de bevrijding van de Sector.

WOERLOG

De verschillende koloniale machten en de legertjes opstandelingen bleven met de troepen van de Confederatie vechten. Alhoewel de vele groeperingen het voortdurend met elkaar aan de stok hadden werd de Terraanse aanwezigheid in de Koprulu Sector steeds groter en sterker. Maar deze kleine schermutselingen zouden spoedig ophouden, de Terraanse kolonies kwamen opeens in gigantische problemen.

Zonder enige waarschuwing verscheen een vloot van vijftig alien oorlogsschepen boven de afgelegen kolonie Chau Sara. De gigantische schepen openden het vuur op de nietsvermoedende kolonie en roeiden vervolgens elke bewoonde nederzetting op de planeet uit. Deze onverwachte aanval verraste de troepen van de Confederatie totaal, en de Terraanse vloeten raakten in paniek. Ondanks dat de Terranen in de Sector nog nooit een niet-menselijk volk ontmoet hadden, wisten ze snel te reageren op deze nieuwe, mysterieuze vijand. De Confederatie lanceerde een tegenaanval op de alien vloot toen deze op weg was naar de tweede Terraanse planeet van Mar Sara. De buitenaardse vloot, die zichzelf ondertussen bekend had gemaakt als de Protoss, trok echter op het laatste moment onverwachts terug en spaarde de kolonie. Snel daarna werd een tweede, schrikwekkende buitenaardse vloot ontdekt aan de rand van het Mar Sara stelsel. Deze nieuwe, insectoïde indringers waren totaal anders dan de Protoss. Niemand van de Terranen wist een verklaring voor de verontrustende aanwezigheid van deze twee buitenaardse volkeren. Lam geslagen door een algemene, paranoïde angst en het onderlinge gekrakeel konden de Terranen alleen maar toekijken hoe steeds meer buitenaardse indringers zich een weg zochten naar het hart van de door oorlog verscheurde Terraanse Sector.

MEER OVER HET TERRAANSE VOLK

Omdat ze zich hebben moeten aanpassen aan het harde bestaan op de veelal levenloze werelden langs de Galactische Rand zijn de Terranen meesters in het overleven. Omdat ze noch de geavanceerde technologie van de Protoss noch de natuurlijke kundigheden van de Zerg hebben, bestaan hun legers uit een bijeengeraapt zootje manschappen. Of het om nu de zeer effectieve - en altijd vervangbare - Marine dienstplichtigen of de goed getrainde Wraith piloot gaat, de Terranen zijn hardnekkige volhouders die hun gebied niet willen opgeven. Ondanks alle tegenslagen die dit jonge volk heeft meegemaakt, zijn de Terranen erin geslaagd zich over een aantal werelden te verspreiden, en zij zijn ervan overtuigd dat ze het tegen iedereen kunnen opnemen.

Mobiele Bouwwerken

De sleutel tot het overlevingsvermogen van de Terranen is flexibiliteit. Hun belangrijkste (primaire) bouwwerken zijn uitgerust met voortstuwings-systemen die een lage vlieghoogte mogelijk maken waardoor ze van locatie naar locatie verplaatst kunnen worden. Een gebouw dat in de lucht is, kan zijn normale functies echter niet uitvoeren. Ieder bijgebouw dat aan een mobiel gebouw is toegevoegd wordt achter gelaten en is niet langer operationeel. Is het primaire gebouw geland dan wordt het al snel weer volledig operationeel, het bijgebouw functioneert niet langer. Deze nomadische manier van oorlog voeren stelt de Terranen niet alleen in staat naar behoefte van de ene plek waar grondstoffen te vinden zijn naar de andere te reizen, ook kunnen ze een dreigende aanval uit de weg gaan. Wanneer het juiste type primaire gebouw opdracht krijgt naast een bijgebouw te landen - zelfs eentje gebouwd door vijandelijke Terranen - dan kan het bijgebouw weer operationeel gemaakt worden.

Kritieke schade aan gebouwen

Het grootste nadeel van de modulaire en vaak geïmproviseerde technologie van de Terranen is dat hun gebouwen makkelijk grote schade oplopen. Gesprongen Vespene tanks en onverwachte energie schommelingen kunnen een beschadigd gebouw doen instorten, zelfs wanneer het niet langer onder vuur ligt. Ieder Terraans gebouw dat zwaar beschadigd is gaat op rood alarm over (Rode status), wat aangegeven wordt doordat de Hit Point balk van het gebouw rood wordt. Is een gebouw zó zwaar beschadigd dan zal het Hit Points blijven verliezen totdat er voldoende reparaties verricht zijn om terug te gaan naar een Gele of Groene status.

Ondersteuning

Met uitzondering van de bijgebouwen hebben alle Terraanse gebouwen hun eigen krachtbronnen, extra energie of grondstoffen zijn dan ook niet nodig na de oprichting van een gebouw. Omdat bijgebouwen hun energie krijgen van het gebouw waar ze bij horen, zal een bijgebouw uitvallen wanneer het primaire gebouw vernietigd wordt. Terraanse troepen en voertuigen daarentegen hebben een constante aanvoer van voedsel, brandstof en reserve onderdelen nodig, de Supply Depots voorzien hierin. Hoeveel voorraden (Supplies) er zijn wordt weergegeven rechtsboven in het Hoofdscherm. Ieder Supply Depot zal, wanneer u erop klikt, gegevens laten zien over hoe de situatie ervoor staat. Wanneer er niet genoeg Supply Depots zijn om het huidige aantal troepen op de been te houden zal de training of het aanmaken van extra eenheden niet toegestaan zijn tot meer Supply Depots gebouwd zijn.

TERRAANSE EENHEDEN

Marine

Omschrijving: Infanterie soldaten

Bewapening: CMC-300/400 Powered Combat Suit

8mm C-14 "Impaler" Gauss Geweer

Mariniers zijn de eerste verdedigingslinie voor de meeste Terraanse kolonies. De meesten van hen waren criminelen of rebellen die de verplichte Neurale Resocialisatie hebben ondergaan. Niet langer gehinderd door verplichtingen en ideologieën zijn deze onbevreesde mannen en vrouwen bereid de Confederatie met hun leven te verdedigen.

Het Powered Combat Suit dat ze dragen beschermt ze tegen de meeste lichte wapens maar dankzij een life-support systeem en NBC (Nucleair/Biologisch/Chemisch) beplating kan de Marinier ook in de ruimte en niet-menselijke biologische milieus werken. Het C-14 Impaler Gauss geweer vuurt 8mm metalen naalden met hypersonic snelheid af. Dit geeft maximale penetratie van alle soorten bepantsering. Om munitie en energie gebruik te beperken is het geweer voorzien van een capacitor systeem waardoor de schoten kort maar krachtig zijn.



Firebat

Omschrijving: Stormtroepen

Bewapening: CMC-660 Heavy Combat Suit

Plasma-based Perdition Vlammenwerpers

Net als de mariniers hebben Firebats resocialisatie ondergaan omdat ze niet in de maatschappij pasten. Ze zijn uitgerust met krachtige vlammenwerpers die op de armen gemonteerd zijn. Firebats worden in de verschillende Terraanse legers als stormtroepen gebruikt. Alhoewel hun aanval een beperkt bereik heeft kunnen vlammenwerpers behoorlijke schade toebrengen aan alles wat in de vuurstroom terecht komt. Firebat Combat Suits bieden bescherming tegen hitte en vuur, maar ze zijn wel een stuk zwaarder dan wat de mariniers dragen.



StimPack



De nieuwste versie van het Marine Powered Combat Suit en Firebat Heavy Combat Suit. In dit pak is een injectiesysteem ingebouwd dat een mengsel van synthetische adrenaline en endorfinen samen met een krachtige psychotropische agressie versterker kan injecteren. Wanneer dit geactiveerd wordt geeft het StimPack de gebruiker een aanzienlijk grotere snelheid en betere reflexen. Weefselschade is echter een mogelijk gevolg. Bijwerkingen als slapeloosheid, gewichtsverlies, stuip-trekkingen, epileptische aanvallen, maniakaal gedrag, paranoïde hallucinaties, zware inwendige bloedingen en aantasting van de hersenen worden als niet noemenswaardig beschouwd en vallen binnen de door de Confederatie gestelde veiligheidsmarges.

Ghost



Omschrijving: Spion/Geheim agent

Wapening: Hostile Environment Suit

25mm C-10 Canister Geweer

Personal Cloaking Device (Speciale Versie)

Ghosts zijn de top van de menselijke evolutie en fysieke conditionering. Ze worden geboren met ongelooflijke psi-vermogens en worden meteen door de Confederatie in quarantaine gezet. Van jongs af aan worden ze getraind om hun psionische energie zodanig te benutten dat hun natuurlijke fysieke kracht en duivoudingsvermogen versterkt wordt. Als voorzorgsmaatregel worden in alle Ghosts Psi-Onderdrukkers geïmplanteerd.

Cloak



Het meest griezelige aan deze agenten is hun vermogen zich aan detectie door de vijand te onttrekken met behulp van de zogenaamde Cloak. Dankzij deze "onzichtbaarheid" hebben Ghosts een angstaanjagende reputatie, mede door hun mysterieuze gevechtstactieken. Oudere modellen van het Ghost Hostile Environment Suit zijn vaak niet uitgerust met een Persoonlijke Cloak, maar dit kan ook later geïnstalleerd worden.

Lockdown

Het C-10 Canister geweer vuurt normaliter sterk explosieve munitie af, maar het kan ook uitgerust worden met speciale Lockdown munitie. Deze schakelt tijdelijk alle mechanische eenheden die erdoor getroffen worden uit. De Lockdown moet met een kleine hoeveelheid energie opgeladen worden voordat deze gebruikt kan worden.



Nuclear Strike

Eén van de voornaamste opdrachten van een Ghost is het opsporen van vijandelijke eenheden of gebouwen om deze met nucleaire wapens te bestoken. Met een speciale doel-laser kan de Ghost vanuit elke eigen silo met exacte precisie raketten lanceren.



Vulture

Omschrijving: Scavenger Zweef-motor

Bewapening: Anti-Personnel Fragmentatie Granaten
Spider Mijnen (Optioneel)

De bepantserde Vulture Hover Bikes zijn gebouwd op snelheid en betrouwbaarheid, ze worden voornamelijk gebruikt om in de vele onbewoonbare gebieden in de Terraanse kolonies te patrouilleren. Dankzij de antizwaartekracht technologie die de Vulture gebruikt kan de bike over onbegaanbaar terrein reizen zonder snelheid te verliezen. Alhoewel ze niet echt geschikt zijn voor hevige gevechten, zijn ze uitstekend te gebruiken als verkenners en de ingebouwde granaatwerper is zeer effectief tegen licht bepantserde doelen.

Spider Mines

Lanceersystemen voor Spider Mijnen zijn nog niet standaard voor de Vulture, maar ze worden steeds populairder, speciaal op de randwerelden. Spider Mijnen kunnen gebruikt worden om voorraden grondstoffen en belangrijke tactische lokaties te beschermen. De kleine mijnen graven zich in en wachten tot vijandelijke eenheden in de buurt komen. Zijn ze eenmaal geactiveerd dan zullen de mijnen zichzelf op scherp stellen en naar hun doel rennen.





Goliath

Omschrijving: Frontlinie aanvalstroepen
Bewapening: Dubbele 30mm Autokanonnen
Hellfire Anti-Air Raketten

De Goliaths, gebouwd door LarsCorp Technologies, waren oorspronkelijk bedoeld voor de Kel-Morian ter ondersteuning van de infanterie. De plannen werden echter gestolen en verkocht aan geïnteresseerden in de Confederatie. Tot de dag van vandaag is de Goliath een bekend verschijnsel in de Rand.

De Goliath kan op elk terrein ingezet worden en dankzij de computergestuurde zware wapensystemen is hij goed in te zetten zowel ground-to-ground als anti-air. De bewapening bestaat uit dubbele 30mm gladloops Autokanonnen en Hellfire-AA Scatter Raketten. Het inzetten van de Goliaths in de beroemde Kel-Morian Mijn Rellen heeft laten zien hoe effectief zelfs een klein aantal van deze veelzijdige Walkers kan zijn wanneer ze deelnemen aan gevechten in stedelijke gebieden.



Arclite Siege Tank

Omschrijving: Mobiel Artillerie Kanon
Bewapening: Dubbele 80mm kanonnen
120mm Repercussie Kannon

De zwaar bepantserde Arclite Siege Tank staat in de Confederatie bekend om zijn allesvernietigende vuurkracht en de manier waarop deze tank door alles heen lijkt te kunnen gaan. Oorspronkelijk was de Arclite bedoeld om in te zetten in de laatste verdedigingslinie, maar de veelzijdigheid van de Goliath heeft bewezen hoe belangrijk mobiliteit is. In de uiteindelijke versie kent de Siege Tank twee modi, maar de eerste serie die gebouwd werd kent slechts één modus. Deze tanks zijn later wel omgebouwd.

Siege Modus

De eerste modus van de Arclite Siege Tank is zeer effectief, maar steden aanvallen en bases verdedigen vereist meer vuurkracht dan zelfs deze machines konden leveren. De oplossing was een tweede, artillerie modus in te bouwen. Is de tank in Siege Modus dan wordt mobiliteit opgeofferd om optimaal te kunnen werken met het ontzagwekkende Repercussie Kanon.



SCV

Omschrijving: Ruimte Constructie Toestel

Bewapening: Door fusie aangedreven hak- en snijwerktuigen

Aanvankelijk werd de T-280 SCV (Space Construction Vehicle) gebruikt tijdens de bouw van de Orbitale Platformen rond Tarsonis. Vanwege de veelzijdige inzet van de T-280 werd het een van de belangrijkste hulpmiddelen bij het koloniseren. Zo kon de SCV niet alleen gebouwen construeren maar ook ruwe materialen vervoeren. Door deze veelzijdigheid en de ongeëvenaarde betrouwbaarheid is de SCV onmisbaar geworden bij het snel opzetten van kampementen en bases op elk terrein.

Reparaties

SCV's kunnen beschadigde gebouwen en mechanische eenheden repareren en ze weer snel op maximale capaciteit brengen. Reparaties uitvoeren kost wel wat aan grondstoffen, afhankelijk van hoe groot de schade is die gerepareerd moet worden. Is een SCV eenmaal geselecteerd dan geeft u door rechts te klikken (z-klik op de Macintosh) op een beschadigde eenheid de SCV opdracht dit te repareren.



Dropship

Omschrijving: Bepantserd Troepen Transport

Bewapening: Geen

De zwaar bewapende Terraanse Dropships zijn een vitaal onderdeel van de Koloniale verdediging en zijn volledig uitgerust voor zowel ruimte- als luchtvaart. De waaghalzen die piloot zijn van deze meestal niet goed werkende, onbetrouwbare schepen moeten Marine wapens en infanterie afleveren, ongeacht de omstandigheden op het punt van bestemming. Experimenten met het inbouwen van wapensystemen in de Dropships zijn gestopt, omdat deze teveel ruimte in beslag namen.

Eenheden ontschepen

Het Dropship (Val-schip) is zijn naam waardig, het kan zeer snel op locatie zijn. Klik op de Unload All knop om alle eenheden aan boord op de gekozen locatie af te zetten. Om bepaalde eenheden één voor één af te zetten moet u op de draadfiguur van de eenheid in het Status Scherm klikken.





CF/A-17 Wraith

Omschrijving: Gevechtstoestellen

Bewapening: Gemini Air-to-Air Raketten

25mm Burst Laser (alleen model CF/A-17G)

De veelzijdige eenmans Wraith fighters zijn nieuw bij de Koloniale ruimtetroepen. Vroeger vonden gevechten in de ruimte plaats tussen grote moederschepen en kleinere, bewapende fighters. Technici op Tarsonis ontdekten echter dat kleine, dynamieke hoge-snelheid fighters schade aan grote schepen konden blijven toebrengen terwijl ze het verdedigend vuur konden ontlopen. De Wraith is de nieuwste ontwikkeling van deze superieure fighters, en alhoewel standaard uitgerust met air-to-air raketten, hebben de nieuwe types ook een in de boeg gemonteerde burst laser voor gronddoelen.

Cloaking Field

De nieuwe CF/A-17G Wraith heeft een ingebouwde Cloaking veldgenerator die zijn energie betreft van de hoofdkrachtbron van de fighter. Als het veld geactiveerd is kan een vijand de Wraith niet detecteren; dit heeft zijn nut al vele malen bewezen bij zowel verdediging als aanval.

Behemoth Battlecruiser

Omschrijving: Commando schip

Bewapening: Batterij Lasers

Yamato Kanon (Beperkt beschikbaar)

De gigantische Battlecruisers (Behemoth klasse) zijn feitelijk vliegende forten, gebouwd om de vrede in de Terraanse sector te bewaren. Uitgerust met meerdere batterijen lasers en dikke NeoSteel bepantsering zijn dit zonder twijfel de machtigste schepen van de Kolonialen. Veel generaals gebruiken Battlecruisers als commando-centrum gedurende een lange campagne in de ruimte.

Yamato Cannon

Recent onderzoek heeft geleid tot de ontwikkeling van het vernietigende Yamato Kanon, een verschrikkelijk wapen dat een intens magnetisch veld gebruikt om een kleine nucleaire explosie te richten langs een energiebundel. Het Kanon heeft forse energie reserves nodig om te kunnen vuren, maar de gevolgen zijn dan ook zeer indrukwekkend. Terraanse technici werken dag en nacht om reeds in gebruik zijnde Battlecruisers met Yamato's uit te rusten.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Explorer Science Vessel

Omschrijving: Mobiel Research Station

Bewapening: Geen

Veel kolonies hebben op strategische punten in stelsel Explorer Vessels geplaatst om vreemde verschijnselen te bestuderen. Het Epsilon Eskadron van het Corps gebruikt ze veelvuldig langs de grenzen van de Confederatie voor verkenning en studie. Toen onlangs buitenaardse troepen het Koloniale gebied binnendrongen zijn alle Explorer Vessels en hun bemanningen terug geroepen om aan de strijd deel te nemen en ondersteuning te verlenen. Waar de Explorer erg goed in is, is het ontdekken van vijandelijke eenheden in dekking. Door de Explorer met speciale modificaties uit te rusten kunnen andere, zeer nuttige effecten gecreëerd worden.



Defensive Matrix

Geleerden van de Confederatie werken nog steeds aan stabiele, lang-werkende veldgeneratoren; een van de eerste resultaten was een kortstondige defensieve matrix die behoorlijk wat voltreffers kan opvangen. Deze energie matrix kan rond elke eenheid vlakbij een Explorer opgetrokken worden.



EMP Shockwave

Door een krachtige electromagnetische puls - weliswaar met een kort bereik - op te wekken kan de Explorer schilden en speciale electronica van eenheden in de buurt verstoren. Alhoewel het voertuig dat de EMP opwekt geen last ondervindt, zullen ook alle geallieerde eenheden binnen het bereik van de EMP puls erdoor beïnvloed worden.



Irradiate (Bestralen)

Wanneer dit wapen ergens op gericht wordt, zal een hoge energie straal met radioactieve deeltjes het doel overspoelen. Het radioactieve veld zal ieder manschap dat zich dichtbij de bestraalde eenheid bevindt, schade toebrengen. Na verloop van tijd verliest het veld zijn kracht, maar dan heeft het al de nodige schade toegebracht.



DE TERRAANSE GEBOUWEN



Command Centre (*Mobiel Gebouw*)

Command Centers vormen het hart van elke buitenpost van de Terranen. Oorspronkelijk zijn de Command Centers ontworpen als reizende grondstofverwerkers voor de prospectors van de Confederatie. Command Centers kunnen zich verplaatsen naar nieuwe Mineralen of Vespene vindplaatsen. Ook kunnen ze SCV's fabriceren, en zijn ze het verzamelpunt voor mijnvoertuigen. De langzaam bewegende Command Centers zijn dik bepantserd en stevig gebouwd, ze zijn dan ook het meest kwetsbaar wanneer ze zich verplaatsen.



ComSat Station (*Bijgebouw voor Command Center*)

Dit bijgebouw geeft het Command Center verbeterde communicatie en scan-technologie.

- *Scanner Sweep. (Scanner zoekstraal). Een gerichte scanner zoekstraal over een gebied bewegen zal alle eenheden en gebouwen in het gebied tonen, waaronder vijanden die verborgen zijn of een Cloak gebruiken.*



Nuclear Silo (*Bijgebouw voor Command Center*)

Na Korhal werd het gebruik van grootschalige nucleaire wapens in bewoonde werelden verboden, maar kleinere tactische nucleaire wapens worden nog steeds door de troepen van de Confederatie gebruikt.

- *Build Nuke. De enigszins gevaarlijke Nuclear Silo kan één enkele tactisch nucleaire kernkop produceren en opslaan. Om sabotage van buiten te voorkomen moet een Ghost agent de raket op een doel richten.*



Supply Depot

Het Supply Depot levert alle goederen, gereedschappen en andere nuttige zaken die nodig zijn om een Terraanse nederzetting operationeel te houden. Naarmate kampementen groter en welvarender worden moet de stroom goederen voor zowel kolonisten als militairen op peil gehouden worden.



Vespene Refinery

De nogal bouwvallige Raffinaderijen werden ontworpen om het moeizame ontginnen van Vespene op de verlaten Terraanse werelden te bespoedigen. Wanneer een raffinaderij eenmaal op een geiser gebouwd is wordt het gas automatisch in vaten verpakt; SCV's kunnen deze vaten zonder problemen vervoeren.

Barracks (Mobiel Gebouw)

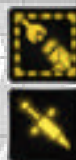
De Barakken trainen en huisvesten alle Terraanse infanterie eenheden. Net als het Command Center is een Barak een mobiel gebouw dat in staat is over grote afstanden te reizen om nieuwe lokaties te bereiken.



Academy

De Marine van de Confederatie is altijd met research naar nieuwe technologieën bezig en ook proberen ze voortdurend de kwaliteit van hun manschappen te verbeteren. De Academie is het centrum voor al dit onderzoek.

- Research U-238 Shells. *Deze lege uranium kogels zijn ontworpen om het C-14 Gauss geweer van de Terraanse Mariniers een groter vuurbereik te geven.*
- Research StimPack. *Als het StimPack geactiveerd wordt, kan de gebruiker sneller bewegen en heeft hij betere reflexen. Er kan schade aan het lichaam ontstaan.*



Engineering Bay (Mobiel Gebouw)

Een Engineering Bay (werktuigkundig laboratorium) is noodzakelijk om de kwaliteit van de wapens en pantsers van de Terraanse grondtroepen te verbeteren. De Engineering Bay kan eveneens verplaatst worden en is een van de meest belangrijke gebouwen in een Terraanse nederzetting.

- Upgrade Infantry Weapons. *Verbeteren van de standaardwapens van de infanterie (Terraanse Marinier, Firebat en Ghost).*
- Upgrade Infantry Armour. *Verbeteren van de standaard pantsers die de Terraanse Marinier, Firebat en Ghost gebruiken.*



Factory (Mobiel Gebouw)

De gigantische, volledig geautomatiseerde Fabriek is het belangrijkste productie centrum voor alle Terraanse landvoertuigen, van de snelle Vulture tot de indrukwekkende Siege Tank. Fabrieken zijn zwaar bepantserd en kunnen verplaatst worden; het zijn echter vanwege hun grote belang ook al snel een doelwit van de tegenstander.



Machine Shop (Bijgebouw voor Factory)

De Fabriek kan alleen maar werken met geprefabriceerde ontwerpen en onderdelen. Een machine werkplaats is nodig om de onderdelen te maken die voor zwaardere voertuigen nodig zijn, ook worden hier nieuwe technieken en upgrades voor bestaande ontwerpen ontwikkeld.





- Ion Thrusters. *Oorspronkelijk bedoeld voor shuttles die in de dampkring bleven. Deze motoren zijn gewijzigd zodat ze meer snelheid geven aan de Terraanse Vulture Hover Cycle.*
- Spider Mines. *Vultures kunnen uitgerust worden met kleine, op bewegingen reagerende mijnen die zichzelf ingraven wanneer ze gedropped worden.*
- Siege Tech. *Met deze technologie wordt de Arclite Siege Tank stationaire artillerie en kan hij op grote afstand schade toebrengen.*



Armoury

In de wapenfabriek zijn Terraanse onderzoekers hard aan het werk om de zware wapens en bepantsering van de Terranen te verbeteren.

- Upgrade Vehicle Weapons. *De standaard wapens van de Terran Vulture, Goliath en Siege Tank worden verbeterd.*
- Upgrade Vehicle Plating. *De standaard bepantsering van de Vulture, Goliath en Siege Tank wordt steviger.*
- Upgrade Ship Weapons. *De standaard wapens van de Wraith en de Battlecruiser worden krachtiger.*
- Upgrade Ship Plating. *Verbeterd de bepantsering van de Wraith, het Dropship, het Science Vessel en de Battlecruiser.*



Starport (Mobiel Gebouw)

Het grote, zeer geavanceerde Starport maakt en onderhoudt alle ruimtevoertuigen en sterreschepen van de Confederatie. Net als de andere belangrijke gebouwen kan het verplaatst worden, maar het is uiterst kwetsbaar tijdens het transport.



Control Tower (Bijgebouw voor Starport)

Een Controletoren is nodig om de bouw en het verbeteren van geavanceerde voertuigen goed te laten verlopen.

- Burst Lasers. *Dit secundaire wapensysteem is speciaal voor de Wraith ontworpen en maakt air-to-ground aanvallen mogelijk.*

Science Facility (Mobiel Gebouw)

Terraanse onderzoekers zijn in het Wetenschappelijk Laboratorium druk bezig om totaal nieuwe wapens en verdedigingssystemen te ontwerpen. Naar verluidt bestuderen en analyseren ze de geavanceerde technologie van de Protoss, en proberen ze de kloof tussen de Terraanse wetenschap en de buitenaardse kennis te dichten.

- **Defensive Matrix.** Een soort defensief veld dat het Explorer Science Vessel kan gebruiken.
- **EMP Shockwave.** Explorer Science Vessels uitgerust met EMP generatoren kunnen krachtvelden en speciale electronica verstoren dankzij een korte electromagnetische puls.
- **Irradiate.** Een bijproduct van onderzoek naar de verwerking van nucleair afval. Experimenten met Science Vessels en het genereren van een stralingsveld worden steeds interessanter. De effecten van dit stralingsveld blijft beperkt tot de directe omgeving van het aangegeven doel.
- **Titan Reactor.** Door deze grote fusie-reactoren in te bouwen in een Explorer Science Vessels kan men meer energie produceren.



Physics Lab (Bijgebouw voor Science Facility)

Door een hoge energie deeltjes-versneller en uitgebreide analyse apparatuur aan te bouwen aan een reeds bestaand Research Center zijn Terraanse wetenschappers in staat gebleken de ontwikkeling van nieuwe technieken te bespoedigen.

- **Cloaking Field.** Het activeren van een Cloaking Field maakt de Wraith fighter bijna niet te detecteren.
- **Apollo Reactor.** Dankzij deze hoge opbrengst uranium reactor kan de Wraith langere tijd van het Cloaking Field gebruik maken.
- **Yamato Cannon.** Met behulp van een intens magnetisch veld wordt een kleine kernexplosie via een geleide energie straal op een doel gericht. Dankzij het Yamato Kanon kunnen Battlecruisers door bijna elke verdediging komen.
- **Colossus Reactor.** De hoge energie afgifte van deze reactor is beter geschikt om het Yamato Kanon aan te sturen.





Covert Ops Centre (*Bijgebouw voor Science Facility*)

In het diepste geheim vindt hier alle experimenteel onderzoek voor de Geheime Dienst van de Confederatie plaats.



- Lockdown. *Speciaal ontwikkeld voor het Ghost C-10 Canister Geweer; Lockdown munitie schakelt gedurende korte tijd mechanische eenheden uit die erdoor getroffen worden.*
- Ocular Implants. *Geheime agenten kunnen ingrijpende oogchirurgie ondergaan waarbij hun ogen vervangen worden door cybernetische implantaten, die meer visuele mogelijkheden hebben.*
- Personal Cloaking. *Gebaseerd op de technieken die bij de Wraith fighters gebruikt worden. Een Privé Cloak maakt geheime agenten zowat onzichtbaar.*
- Moebius Reactor. *Wordt alleen gebruikt door geheime agenten; deze micro reactoren leveren de energie voor de Lockdown en Cloak.*



Missile Turret (*Geschutkoepel*)

Geschutkoepels zijn relatief goedkope gebouwen die automatisch richten en vuren op vijandelijke vliegtuigen. Bovendien zijn ze uitgerust met gevoelige sensoren waarmee ze gecloakte voertuigen kunnen ontdekken.



Bunker

Bescherm troepen tegen vijandelijk vuur. Met bunkers kunt u belangrijke lokaties verdedigen, uw troepen kunnen namelijk wel op de vijand vuren, maar zelf zijn ze veilig.

DE PARTIJEN

De verschillende Terraanse groeperingen hebben alle baat bij de machines en geavanceerde wapens die door de kolonies in de Koprulu Sector geproduceerd worden. Sommige groepen passen de wapens aan hun eigen behoefte of voorkeuren aan. Alhoewel de meeste Terraanse tanks, fighters en ander oorlogstuig door commerciële bedrijven ontworpen en gefabriceerd werden, zijn de plannen en blauwdrukken vaak gestolen en verhandeld aan andere groeperingen.

DE TERRAANSE CONFEDERATIE

De Confederatie bestaat uit zo'n twaalf planeten in de Koprulu Sector. De hoofdwerelden van de Confederatie zijn Tarsonis, Tyrador IX, Brontes, Chau Sara en Dylar IV. De militaire eskadrons die de Geconfedereerde werelden proberen te beschermen bestaan uit veroordeelden en voormalige criminelen uit de gehele Sector. Veel soldaten worden gedwongen de rigoreuze Neurale Resocialisatie te ondergaan. Hiermee wordt zelfs de meest geharde crimineel omgeprogrammeerd tot een loyale en moedige verdediger van de Confederatie.

Omega Eskadron "the Death's Head Legion"

Commandant: Lt. Commander Gregory Reikson

Taak: Heavy Assault

Thuisbasis: Dylar IV

Eskadron kleur: zwart



Het Death's Head Legion is berucht door de bloeddorst waarmee ze de strijd ingaan. Ze worden alleen in zeer ernstige crises ingezet; de soldaten van het Legioen gaan zonder enige vrees elke strijd met de vijanden van de Confederatie aan. Het legioen bestaat voornamelijk uit ex-gevangenen die geresocialiseerd zijn en nu onzelfzuchtig hun leven geven voor de samenleving.

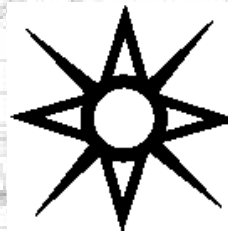
Nova Eskadron

Commandant: Colonel Jackson Hauler

Taak: Black Ops./Espionage

Thuisbasis: Mobiel

Eskadron kleur: paars



Geheimen en intriges schijnen het kenmerk te zijn van het raadselachtige Nova Eskadron. Hun opdracht is de andere Geconfedereerde troepen in de gaten te houden en informatie te verzamelen over de talloze piratenlegers; hierbij raakt het eskadron vaak meteen in een nieuwe samenzwering betrokken. Het Nova eskadron wordt door hun medesoldaten niet

vertrouwd en men gaat ze uit de weg. Daarom trekt het Nova eskadron dan ook voortdurend rond, altijd bezig de aanzienlijke politieke sabotage en corruptie te verhinderen die overal in de Confederatie veelvuldig voorkomen.

Alpha Eskadron "the Blood Hawks"

Commandant: General Edmund Duke

Taak: Advanced Tactical Strike Squadron

Thuisbasis: Chau Sara

Eskadron kleur: wit



Alpha Squadron laat zich erop voorstaan de "eersten erin en de eersten eruit" te zijn bij elk slagveld. Hun snelle flitsende aanvallen op nietsvermoedende vijandelijke kampen heeft ze berucht gemaakt. Hun expertise en precisie in deze snelle tactische manoeuvres blijkt uit het feit dat het dodental van de Blood Hawks het laagste is van alle troepen van de Confederatie. Rokende kraters, zwartgeblakerde aarde en stapels dode vijanden zijn de tekenen van hun gewelddadigheid en efficiëntie in de strijd.

DE PIRATEN MILITIE

De legers van de piraten staan niet onder controle van de Confederatie en plunderen randwerelden en afgelegen kolonies zonder genade te kennen. Veel van deze groepen bestaan uit grote, zelfstandige legers die in hun eigen financiering voorzien door uitgestrekte grondstoffenvelden op de vele werelden in de Sector te exploiteren. Deze piraten hebben weinig respect voor de kolonies die ze verwoesten of de werelden die ze beroven van grondstoffen. Ze hebben het niet alleen met elkaar aan de stok, ook komen ze regelmatig in conflict met de Confederatie die ze steeds weer probeert uit te schakelen.

De Zonen van Korhal

Commandant: Arcturus Mengsk

Omschrijving: Coalitie van afvallige activisten

Thuisbasis: Mobiel

Legerkleur: rood



Korhal is een van de stichterswerelden van de Confederatie, maar al sinds de oprichting van de Confederatie is er verzet tegen geweest. Toen civiel geweld tegen de Geconfedereerde troepen op Korhal de pan uitrees besloot de Confederatie de kolonie tot voorbeeld te maken. Een massale nucleaire aanval decimeerde Korhal, en andere kolonies stopten met zich te verzetten. Arcturus Mengsk, vroeger een prospector voor de Confederatie stichtte de Zonen van Korhal in een poging de corrupte Confederatie ten val te brengen. Hij wilde een nieuwe regering waar alle Terranen in de Sector baat bij zouden hebben. De methodes en tactieken van Mengsk zijn zowel wreed als schandelijk. Door radicalen wordt hij als een profeet en patriot beschouwd, maar voor de Confederatie is hij een terrorist en gevaarlijke gek.

Het Umojaanse Protectoraat

Bevelhebber: Minister Jorgensen

Omschrijving: Neutraal Protectoraat

Thuisbasis: Umoja

Kleur: aqua



De bevolking van Umoja heeft ervoor gekozen zich niet aan te sluiten bij de Geconfedereerde werelden, men wil autonoom blijven. De Umojanen beschouwen zichzelf als een verlicht volk, en kijken met minachting neer op hun zusterkolonies die zich het bijna fascistische juk van de Confederatie om de hals hebben laten leggen. Umoja heeft een uitstekend en sterk leger, het Protectoraat; dit weerhoudt andere Terraanse groeperingen ervan hun neus in Umojaanse zaken te steken. Het Protectoraat wil een wapenstilstand met de Protoss, men is ervan overtuigd dat het oudere volk hen kan onderrichten in de geheimen van de betekenis van het leven, het universum en de rest.

De Kel-Morian

Bevelhebber: Gen Mah Sakai

Omschrijving: Mijnwerkers Coalitie/Afvallige groep piraten

Thuisbasis: Moria

Kleur: groen



De Kel-Morian Combine wordt gevormd door twee machtige organisaties: het Kelanis Gilde en de Morian Mijnwerkers Coalitie. Deze twee groeperingen, elk met dubieuze connecties met de Confederatie, zijn samengegaan om het verzamelen van grondstoffen op de vele werelden in de sector te maximaliseren. De Combine is de grootste niet tot de Confederatie behorende organisatie die in de Terraanse ruimte actief is. Ondersteund door duizenden bewapende troepen en machines voert de Combine haar talloze territoriale werkzaamheden zonder mededogen uit. Het gerucht gaat dat de Combine de Confederatie beleeft met brand- en grondstoffen. Hun politieke invloed is zo groot dat het de Geconfedereerde troepen verboden is de Combine aan te spreken op mogelijke criminele activiteiten.



Korporaal G. Montag kijkt of zijn pak goed werkt, vlak voordat het Omega Eskadron zijn beroemde overwinning op de Tal Qirat behaalt.

卷之六



STARCRRAFT

DE GESCHIEDENIS VAN DE ZERG

HET GROTE EXPERIMENT

Gedreven door het verlangen hun kennis over protogenetische evolutie te perfectioneren, ging een oud, mysterieus volk dat bekend stond als de Xel'Naga naar de afgelegen randwereld Aiur. De immense oerwouden van Aiur hadden het meest ontwikkelde wezen voortgebracht dat de Xel'Naga ooit ontmoet hadden. Ervan overtuigd dat ze de ontwikkeling van het wezen konden bijsturen naar een evolutionair hoogtepunt van fysieke perfectie, begonnen de Xel'Naga aan hun proto-genetische experimenten. De wezens, die de Xel'Naga later de 'Protoss' zouden gaan noemen, ontwikkelden zich snel en verwierven wat hun scheppers betitelden als een 'duidelijke puurheid van vorm'.

Maar de Xel'Naga gingen te ver met hun experimenten. De geestelijke en emotionele ontwikkeling van de Protoss ging te snel en resulteerde in bittere conflicten en onderlinge verdeling tussen hen en hun scheppers. De Xel'Naga meenden dat de puurheid van vorm die ze hadden willen scheppen bezoedeld was hierdoor en om die reden waren de Protoss dan ook een mislukte schepping. De Xel'Naga lieten hun schepselen in de steek en trokken het universum in.

DE GEBORTE VAN DE ZERG

Na duizenden lichtjaren in de richting van het brandende hart van de melkweg afgelegd te hebben besloten de Xel'Naga zich te vestigen op de onstabiele as-wereld Zerus. De Xel'Naga gingen hier verder met hun Grote Experiment, maar nu besloten ze af te zien van het fysieke aspect en zich te concentreren op een "duidelijke puurheid van geest". In hun gigantische schepen, hoog boven de hoog

oprijzende vuren op Zerus begonnen de Xel'Naga weer met het lot te spelen. Met hun tweede poging hadden de Xel'Naga meer succes dan ze zich hadden kunnen voorstellen. Ze gingen hard aan het werk om de meest onbetekenende levensvorm op Zerus op de ladder van de evolutie te doen stijgen. Deze levensvorm bestond uit zeer kleine insectoïden, de Zerg. Dankzij de proto-genetische manipulaties van de Xel'Naga overleefden de Zerg de verschrikkelijke vuurstormen op hun wereld. Hoewel ze ontzettend klein zijn, een beetje op wormen lijken en niet in staat zijn hun fysieke omgeving te manipuleren (ze hebben geen tactiele organen zoals handen) pasten de Zerg zich aan. Ze ontwikkelden het vermogen om zich in het vlees in te vreten van de minder kwetsbare wezens die op Zerus voorkwamen. Ze leefden op de voedingsstoffen in het ruggemerg van hun gastheer, en leerden hoe een parasitaire overname van het gastwezen te bewerkstelligen. Toen ze eenmaal in staat waren de metabolische en anatomische processen van hun gastheren te beïnvloeden gebruikten de Zerg hun nieuwe lichamen om de wereld om hen heen te benutten.

Naarmate de Zerg steeds meer gastwezens overnamen begonnen ze de verschillende genetische kenmerken en processen te assimileren. De chemische samenstelling van de Zerg begon te veranderen en zich aan de hoeveelheid opgenomen nieuw genetisch materiaal aan te passen. Maar hoe gevarieerd de diverse soorten gastheren ook waren, instinctmatig werd altijd alleen de evolutionair meest geavanceerde soort overgenomen. Selectief zijn was de Zerg aangeboren, en tijdens



iedere fase van hun ontwikkeling zorgden ze ervoor dat ze alleen die soorten assimileerden die aan de top van de voedselketen stonden. Iedere soort die de Zerg tegenkwamen die niet de moeite waard gevonden werd om over te nemen werd uitgeroeid om te voorkomen dat de Zerg als soort verzwakt zouden worden.

Na een tijdje deden de Xel'Naga een verontrustende ontdekking. De originele soorten die door de Zerg geassimileerd waren, waren na een paar generaties niet meer terug te herkennen. Op de een of andere manier hadden de Zerg het vermogen ontwikkeld om de latent aanwezige evolutionaire processen in hun gastheren te versnellen en te wijzigen. De gastwezens muteerden fysiek en alle soorten begonnen keiharde stekels, vlijmscherpe klauwen en zeer dikke rugschilden te ontwikkelen. Binnen een verbazingwekkend korte tijd ontstond een verschrikkelijk moordzuchtige soort wezens.

OPPERGEEST

De Xel'naga, die maar al te goed wisten dat het débâcle van de Protoss veroorzaakt werd door het bewustzijn van een jonge soort te snel te laten evolueren, besloten met de Zerg een andere koers te varen. In een poging de potentiële gevaren van een mentale scheiding in de soort te voorkomen, brachten de Xel'Naga het collectieve bewustzijn van de Zerg samen in een eenvormige, geamalgameerde "Oppergeest". De Oppergeest smolt samen tot een semi-bewust wezen dat de oerdriften en -instincten van alle Zerg varianten vertegenwoordigde. In de loop der tijden ontwikkelde de Oppergeest een rudimentaire personaliteit en intelligentie. Alhoewel de Oppergeest ieder wezen in de zwerm bestuurd gebeurde dit door middel van secundaire agenten. De Oppergeest ontwikkelde een nieuwe Zerg soort, die de spreekbuis zou worden van de Oppergeest. Deze Cerebraten waren een gigantisch

grote variant van de originele insectoiden en werden ontwikkeld om de verlangens van de Oppergeest uit te voeren. Iedere Cerebraat had een specifieke opdracht, zoals "Verdedig het Nest", "Ga op zoek naar nieuwe soorten", "Produceer meer krijgers" of "Vernietig alle levensvormen". Vervolgens werden ze in staat gesteld hun eigen Nesten te bouwen en daarna te doen wat hen opgedragen was. In de loop der millennia ontwikkelden de Cerebraten karakters die overeenkwamen met hun primaire opdracht. Maar nog steeds waren de Cerebraten genetisch niet in staat de opdrachten van de Oppergeest te negeren of te wijzigen. Naarmate steeds meer soorten in de zwerm opgenomen werden, werden de communicatielijnen steeds langer. Ook de Cerebraten begonnen nu secundaire agenten te gebruiken om hun opdrachten over te brengen. Om het eigen Nest te verdedigen en de productiviteit te bevorderen, gebruikten de Cerebraten Koninginnen om de zwermen nog beter te kunnen beheersen. De Koninginnen hielden in de gaten wat de Darren (Drones) deden in het Nest en beschermden de jonge sporenkolonies van het collectief. Tijdens oorlog deden de Cerebraten een beroep op de Overlords om hun opdrachten aan de talloze krijgers van de zwerm over te brengen. Overlords brachten Zerg soldaten niet alleen naar het oorlogstoneel, maar leidden ook de aanvallen op de vijand. Net zoals de Cerebraten de Oppergeest slaafs gehoorzaamden waren ook de Koninginnen en Overlords niet in staat de opdrachten van de Cerebraten niet op te volgen. Deze strikte gehoorzaamheid zorgde ervoor dat de zwermen een optimale, wrede efficiëntie bezaten.

Terwijl de zwermen groter en sterker werden, begon de Oppergeest over de toekomst na te denken. En besepte dat binnen een paar eeuwen zijn soort alle inheemse leven op Zerus overgenomen zou hebben. Om verder te evolueren moesten de Zerg de planeet verlaten. De Oppergeest begon zijn sensoren op het heelal te richten,



op zoek naar iets - wat dan ook - dat de Zerg kon helpen de planeet te verlaten. Die gelegenheid deed zich al spoedig voor. Een volk bestaande uit reusachtig grote wezens, die zonder schepen door de ruimte konden reizen, kwam door het Zerus stelsel en de Oppergeest nam contact met hen op. Geïntrigeerd door de oproep kwamen de wezens naar de planeet, en werden door de Zerg overgenomen. Hun superdikke huiden en de mogelijkheid om in een vacuüm te kunnen leven maakte de genetische poel van de zwerm nog sterker. En al snel waren de krijgers van de Zerg in staat in de ruimte in leven te blijven.

Dit belangrijke moment in de ontwikkeling van de Zerg was de Xel'Naga niet ontgaan. De Zerg waren er ondanks een extreem grote fysieke handicap in geslaagd niet alleen te overleven maar ook hadden ze hun genenpoel puur weten te houden. De Xel'Naga beseften dat ze hun doel bereikt hadden.

DE VAL VAN DE XEL'NAGA

Hun trots over wat ze bereikt hadden zou de ondergang worden van de Xel'Naga. De Oppergeest verkende geleidelijk de ruimte om hem heen en ontdekte al snel de grote Xel'Naga wereldschepen die boven de planeet Zerus hingen. De Xel'Naga hielden de Oppergeest nauwgezet in de gaten, ze waren dan ook zwaar geschokt toen ze ontdekten dat de Oppergeest zichzelf voor hen wist te verbergen door de psi-link te verbreken. Gedreven door de behoefte tot assimilatie stuurde de Oppergeest de Zerg - die nu door de ruimte konden reizen - op de niets vermoedende Xel'Naga af. Het oude volk deed wat het kon om zich te verdedigen, maar hun pogingen waren vruchteloos. De ene na de andere golf Zerg soldaten bestookte onvermoeibaar de versterkte schepen van de Xel'Naga. Binnen een paar uur liepen de Zerg de verdediging van hun scheppers onder de voet en werd de Xel'Naga vloot vernietigd. Toen alle Xel'Naga door de Oppergeest overgenomen

waren, kreeg deze toegang tot de kennis en inzichten van zijn meesters. De Oppergeest nam duizenden denkende wezens in zich op waardoor hij veel krachtiger werd dan hij ooit had kunnen vermoeden. Hij kwam achter de geheimen van het heilige Khaydarin Kristal en begon de energie van deze Kristallen in zichzelf op te nemen. Door de grote hoeveelheid kennis over evolutie en proto-genetische fysiologie waarover de Xel'Naga beschikten kon de Oppergeest het bewustzijnsniveau van veel van de belangrijkere Zerg soorten verhogen, en ze toch nog steeds onder controle houden.

Door de herinneringen van de Xel'Naga uit te pluizen werd de Oppergeest zich bewust van de talloze soorten die in de loop der tijden door dit oude volk beïnvloed waren. De Xel'Naga hadden een gedetailleerde genetische geschiedenis van elk volk bijgehouden, waardoor de Oppergeest een duidelijk inzicht kreeg over de sterke en zwakke kanten van al die volkeren. Nog belangrijker was dat de Oppergeest het bestaan van een ontzettend machtig volk te weten kwam dat aan de rand van het heelal leefde en waarvan alleen bekend was dat het de Protoss genoemd werd. De Oppergeest besepte dat de Protoss en de Zerg ooit tegenover elkaar zouden komen te staan in een onvermijdelijk apocalyptisch conflict.

DE BESLISSENDE FACTOR

De Zerg lieten het levenloze, brandende Zerus achter zich en gingen op weg naar de thuiswereld van de Protoss. Iedere planeet die ze onderweg tegenkwamen bleef als een verlaten woestenij achter. Op hun tocht door de duistere ruimte tussen de sterren assimileerden de Zerg alleen de sterkste soorten die ze tegenkwamen. De zwerm breidde gestaag uit, voortdurend toenemend in grootte en kracht. Onderweg stuurde de Oppergeest talloze ruimte-sondes er op uit om het gebied voor de zwerm te verkennen, op zoek naar nieuwe werelden die geplunderd zouden kunnen worden.

Maar ondanks de talloze overwinningen raakte de Oppergeest ernstig ongerust. Hij was er zich van bewust dat de Protoss een volk met grote psi-talenten geworden was, en in staat was de werkelijkheid te beïnvloeden. Hij zocht een manier om dit verschrikkelijke vermogen van de Protoss aan te pakken, maar vond in de geassimileerde soorten geen oplossing.

De wanhoop nabij deed de Oppergeest een verbazingwekkende ontdekking. Een van de ruimte-sondes had gegevens en de locatie doorgestuurd van een volk dat op een aantal onbetekenende werelden leefde, vlakbij het gebied van de Protoss.

Dit nieuwe volk, de Mens, zou zich over een paar generaties ontwikkelen tot een geweldige psi-macht. Maar de Oppergeest wist ook dat de mens nog aan het begin stond en nauwelijks in staat was om zich tegen de Zerg te verdedigen. Alhoewel de mens een korte levensduur had en op het eerste gezicht kwetsbaar leek beseftte de Oppergeest dat de mens de beslissende factor zou gaan vormen in de strijd met de Protoss. Als het psi-potentieel van de mens opgenomen zou kunnen worden, kon de Oppergeest eindelijk de strijd met de Protoss op zijn eigen voorwaarden aangaan.

Dus ging de Zerg zwerm langzaam in de richting van de snel groeiende werelden van de Mensheid. De reis duurde zestig jaar, maar uiteindelijk kwam de grote, zeer uitgebreide Zerg zwerm aan de rand van de Terraanse sector Koprulu aan. Door een verkenners, de Brood, er op uit te sturen ontdekte de Oppergeest al snel dat de Mens op een twaalfstal werelden in de Sector leefde. De Oppergeest begon met zijn meesterplan om de Mens tot slaaf te maken door de atmosfeer van de planeet Chau Sara met elementaire Nest-sporen te bezaaien. Deze sporen kwamen op het oppervlak van Chau Sara neer en verzadigden het land met hun buitenaardse chemicaliën die ontbossing bevorderen. Alhoewel de menselijke kolonisten geen idee hadden dat de Zerg hun bodem vervuild hadden, landden Zerg troepen

in afgelegen delen van de planeet en begonnen met de bouw van hun bizarre constructies en Nest clusters. Met de invasie eenmaal op gang stuurde de Oppergeest zijn vraatzuchtig gebroed naar andere werelden in de buurt. Onopgemerkt en beetje bij beetje zwermden de agenten van de Oppergeest over de kolonies Chau Sara, Mar Sara, Brontes en Dylar IV uit, zonder dat de bewoners van die kolonies ook maar iets merkten.

Maar uit de donkere diepte van het heelal verscheen een machtige vloot van de Protoss om het op te nemen tegen de Zerg die met hun invasie bezig waren. De Oppergeest die zoveel mogelijk te weten wilde komen over de mysterieuze Protoss besloot hen de beginnende zaai-procedures te laten verstoren. De Oppergeest hield zijn roofzuchtige krijgers op een afstand en zag toe hoe de Protoss de kolonie Chau Sara volledig verwoestten. Klaarblijkelijk wisten de Protoss dat de Nest sporen de planeet al besmet hadden en om verdere uitbreiding te voorkomen vernietigden zij de planeet.

Een dergelijke zelfverzekerdheid sprak de Oppergeest wel aan, waarbij hij zich wel verbaasde over hoe elegant en uitgekiend de Protoss totale annihilatie tot stand brachten. In de wetenschap dat het komende conflict de grootste uitdaging in zijn bestaan zou worden trok de Oppergeest zijn troepen terug om te zien hoe de Protoss en de Mens zouden reageren.



MEER OVER DE ZERG

De Zerg zijn een samenraapsel van verschillende soorten wezens die door de Oppergeest in de Zwerm geïntegreerd zijn. Deze wezens, of broedsels, zijn selectief opgekweekt tot efficiënte killers om de Zerg te assisteren bij hun streven naar de totale macht. De Zerg hebben geen technologie zoals wij die kennen, maar hun natuurlijke wapens en pantsering is gelijkwaardig aan de meest geavanceerde hulpmiddelen van elk ander volk. Deze biologische evolutie, gepaard aan een ongekende wreedheid en hun blinde toewijding aan de Oppergeest maakt de Zerg tot een ongewoon krachtige en dodelijke vijand.

Levenscyclus van de Zerg

De Zerg trainen of fabriceren hun legers niet zoals andere volkeren dat doen. Een centrale Hatchery (Broedplaats) produceert Larven die daarna veranderen in de verschillende Zerg broedsels. Dit systeem is zowel een voor- als een nadeel omdat hierdoor alle productie van Zergs gecentraliseerd is. Het is van groot belang dat een Hatchery bewaakt wordt en het beste is zoveel mogelijk Hatcheries aan te leggen om de productie van Larven op te voeren.

De Creep

Zerg gebouwen zijn in feite grote organen, een Zerg kolonie is dan ook een levend wezen. Om te voorzien in de benodigde voeding en infrastructuur produceren de Zerg een levend tapijt van bio-materiaal dat de invasie troepen de Creep genoemd hebben. Creep, geproduceerd door zowel Hatcheries als de toepasselijk genaamde Creep Kolonies, verspreidt zich snel over elke vruchtbare grond. De Hatchery is het enige gebouw dat opgezet kan worden zonder dat er Creep is omdat dit gebouw genetisch aangepast is om genoeg brandstof voor de eigen groei te genereren. Creep is tegen alles bestand en kan zichzelf onmiddellijk regenereren, Creep verdwijnt alleen wanneer een Hatchery of kolonie vernietigd wordt.

Regeneratie

Misschien wel het grootste voordeel van de Zerg en hun biologische aard is een verbazingwekkend vermogen tot genezing en regeneratie. Een kolonie Zerg zal levensvatbaar blijven totdat ieder wezen en elk gebouw helemaal vernietigd is, omdat zelfs een bijna dode Zerg vanzelf weer helemaal gezond zal worden.

Leiding geven (Control)

De Oppergeest heeft voortdurend psionisch contact met zijn dienaren, maar om individuele opdrachten te geven moet hij de Overlords gebruiken om deze aan de andere Zerg broedsels kenbaar te maken. Een Zerg kolonie kan niet groter worden dan het collectieve vermogen tot Control van alle betrokken Overlords. Hoeveel Control er is wordt altijd weergegeven rechtsboven in het Hoofdscherm, een afzonderlijke Overlord aanklikken geeft eveneens wat zowel de benodigde als gegeven hoeveelheid Control is.

ZERG EENHEDEN



Larva

Soort: Nest broedsel

Oorspronkelijk Genus: Originale Zerg

Voornaamste wapen: Geen

De Zerg Larven staan het dichtst bij de originele Zerg insectoïden. Alhoewel hun afmetingen en woestheid door de experimenten van de Xel'Naga aanzienlijk toegenomen zijn, bezitten ze nog steeds de twee kenmerken die hun oude scheppers zo intrigeerden: genetische veelzijdigheid en psychische gevoeligheid.

Elke larve bevat de genetische codes voor iedere andere soort Zerg. Een jong Nest zal alleen beschikken over de genetische codes voor de meest eenvoudige Zerg broedsels, zoals de Dar (Drone), maar naarmate het Nest groeit en nieuwe gebouwen ontstaan zullen de larven over meer genetische codes kunnen beschikken. Door een commando van de Oppergeest zullen de larven poppen worden en de metamorfose zal beginnen, op deze manier ontstaan de soorten die het Nest nodig heeft.



Drone

Soort: Werker in het Nest

Oorspronkelijk Genus: Gashyrr Wesp

Voornaamste wapen: Angels

De woeste Gashyrr Wespen van Eldersthine zijn oorspronkelijk in de Zwerm opgenomen om te dienen als verzamelaars van grondstoffen. In de loop der tijden werden het Darren (Drones), met het vermogen om hun eigen genetische codering af te breken en zichzelf om te vormen tot standaard Zerg gebouwen. Een veranderende Drone heeft de Creep nodig om hem te voorzien van voeding en massa om zijn nieuwe vorm aan te kunnen gaan. Net als Larven worden de Drones door de Oppergeest bestuurd, deze houdt hun voortgang in de gaten via een soort instinctieve telepathie. Drones kunnen zich maar op één ding concentreren, en worden zelfs niet afgeleid middenin de heftigste gevechten.

Burrow (Graven)



Drones kunnen zich in de grond ingraven wanneer ze aangevallen worden. Op deze manier blijven ze verborgen voor hun vijanden terwijl ze regenereren of wachten op versterkingen.

Overlord

Soort: Vliegers

Zware transporten (geavanceerde soorten)

Oorspronkelijk Genus: Gargantis Proximae

Voornaamste wapen: Geen; kunnen andere soorten vervoeren

Deze semi-intelligente ruimte-giganten (Gargantis Proximae) werden in de Zwerm opgenomen zodat hun gevoelige zintuigen de Zerg soldaten in de strijd zouden helpen. Deze vliegers versmolten zo goed met de Zwerm dat de Cerebraten ze gebruikten om hun troepen te besturen. Overlords coördineren de krijgers van de zwerm tijdens een gevecht en vanwege hun gevoelige zintuigen worden ze vaak als verkenner gebruikt. Ze kunnen met griezelige nauwkeurigheid elke verborgen eenheid opsporen, zelfs wanneer die een Cloak of Vervormingsvelden gebruiken.

Naast het leiding geven aan de troepen zijn de Overlords ook verantwoordelijk voor het vervoer van Zerg soldaten. Deze nemen ze mee in de holle ruimtes onder hun sterke rugschilden. Alleen de grotere Nesten schijnen dit soort Overlords te hebben, maar het is een goed idee deze wezens onmiddellijk te vernietigen als u ze tegenkomt.

Zergling

Soort: Lichte Brigade

Oorspronkelijk Genus: Zz'gashi Dune-runners

Voornaamste wapen: Klauwen

De kleine, woeste duinlopers van de zandwereld Zz'gash werden overgenomen om als verkenner en lichte aanvalstroepen te fungeren. Alhoewel de Zerglings niet meer zijn dan wilde dieren kunnen ze uitstekend in grote groepen werken onder leiding van grotere Zerg soldaten. De vraatzuchtige Zerglings doen niets liever dan vijanden aan flarden scheuren met hun vlijmscherpe klauwen en tanden. Omdat de genetische code van de Zergling eenvoudig te kopiëren is kan één enkele Larve twee Zerglings produceren.

Burrow (Graven)

Net als bij Drones is het opgevallen dat sommige Zerglings zich ingraven om hinderlagen voor te bereiden of zichzelf tegen luchtaanvallen te beschermen. Wees voorzichtig wanneer u op zoek gaat naar grondstoffen in gebieden die door de Zerg beheerst worden, u kunt door de Zerglings opgewacht worden.





Hydralisk

Soort: Lichte Stoottroepen

Oorspronkelijk Genus: Slothien

Voornaamste wapen: Stekels

De vreedzame, herbivore Slothien kuddes werden in de Zerg Zwerm opgenomen om een van de meest felle en diabolische soorten te creëren. De evolutionaire matrix van de rupsachtige Slothien werd versneld ontwikkeld door de Oppergeest, waarbij de onschuldige wezens in afgrijselijke killers veranderden: de Hydralisk. Deze eens zo onschuldige wezens zijn nu alleen maar op bloed en geweld uit, en staan bekend om hun uitzonderlijk sadistisch optreden.

De slanke, slangachtige Hydralisken hebben honderden vlijmscherpe stekels in hun bovenste rugschild, hiermee kunnen ze zelfs bepantsering doorboren. Deze stekels kunnen ze op vijanden in de lucht en op de grond afvuren, grote groepen Hydralisken moeten dan ook met grote voorzichtigheid benaderd worden.

Burrow (Graven)

Hydralisken liggen bij voorkeur in een hinderlaag op hun prooi te wachten. Soms graaft een groepje zich in, en wanneer een tegenstander in de buurt komt komen ze tevoorschijn.



Ultralisk

Soort: Zware stoottroepen

Oorspronkelijk Genus: Brontolith

Voornaamste wapen: Kaiser Messen

Ze lijken absoluut niet meer op de vreedzame Brontolithen waar ze van afstammen, de gevreesde Ultralisk vormen de beste grondtroepen van de Zerg. Ze zijn als het ware de ruggegraat van de legers van de Zwerm en zijn net zo gevaarlijk als een bepantserd voertuig. Deze gigantische monsters worden als levende stormram tegen alle soorten vijanden gebruikt. De grote, benen messen die uit hun rug steken zijn bijna onverwoestbaar, waardoor ze bijna elke bekende stof kunnen beschadigen. De beste manier om met ze af te rekenen is vanuit de lucht.

Mutalisk

Soort: Lichte vlieger

Oorspronkelijk Genus: Mantis Screamer

Voornaamste wapen: Zuursproeier

Mutalisken hebben nog steeds de originele vorm van de rondtrekkende Mantis Screamer uit de woeste Dinares Sector. Ze kunnen zowel in een atmosfeer als in de ruimte vliegen en zijn dan ook het belangrijkste onderdeel van de luchtmacht van de Zerg. Ze vallen aan door een geconcentreerd zuur te sproeien dat zelfs door het dikste pantser heendringt.

De Guardian vorm

Mutalisken kunnen een andere vorm aannemen die gebaseerd schijnt te zijn op de nest-vorm van de Mantis Screamer. De Zerg Guardian heeft een dikker rugschild en valt aan door explosieve fluïmen zuur te spugen die een groter bereik hebben dan het sproeien van de Mutalisk. Dit zuur kan alleen op doelen op de grond gemikt worden. Guardians hebben geen natuurlijke verdediging tegen vliegende tegenstanders.



Scourge

Soort: Snelle aanvaller

Oorspronkelijk Genus: Niet bekend

Voornaamste wapen: Plasma metamorfose

De kleine Scourge steekt heel erg af tegen de logge Guardians. Deze blinde verschrikking gaat op zoek naar vijandelijke ruimteschepen en duikt op deze af. Bepaalde katalytische materialen in het lichaam van de Scourge doen hem vervolgens als een levende plasma bom ontploffen wanneer ze de romp van een schip raken. Net als bij de Zerglings is de genetische code van een Scourge eenvoudig, uit elk ei komen dan ook twee Scourges.



Queen

Soort: Bewaker van het Nest

Oorspronkelijk Genus: Arachnis Brood-Keeper

Voornaamste wapen: Glave Worm

In tegenstelling tot wat haar naam suggereert produceert de Zerg Koningin geen larven, maar ze heeft haar koninklijke status omdat ze talloze andere parasitaire wezens kan uitbroeden. De Koningin kan aanvallen door een vraatzuchtige symbiont af te scheiden die zich een weg vreet door tegenstanders. Vanwege haar licht bepantserde lichaam is ze zeer kwetsbaar, daarom blijft een Koningin bij het centrale Nest om opgroeiende Zerg te bemoederen.

Spawn Broodlings

De Koningin stuurt een klein brokje sporen naar een vijandelijk eenheid. Deze sporen proberen ieder organisch materiaal waar ze mee in aanraking komen te "bevruchten" en eten zich een weg door bepantserde rompen van Tanks en Goliaths om bij de inzittenden te komen. Slachtoffers worden onmiddellijk verteerd en gebruikt voor het voeden van een paar Broodlings, die binnen enkele seconden uitkomen. Deze explosieve geboorte is fataal voor de ongelukkige gastheer. De Broodlings zijn klein maar zeer vals en vallen alle vijanden in de buurt aan.



Parasite

Door een kleine, zuigvis-achtige parasiet aan een andere eenheid te hangen kan de Koningin de Oppergeest door de ogen van een vijand laten kijken. Deze parasiet is niet gemakkelijk te ontdekken en kan alleen verwijderd worden door de gastheer te doden.



Ensnare (Verstrikken)

De Koningin besproeit haar slachtoffers met een dik slijm dat de aanvallende of terugtrekkende eenheden vertraagt. Deze biologische laag zal langzaam oplossen.



Infestation (Besmetting)

Het meest gevreesde talent van de Koningin is haar vermogen om een Terraans Command Center te besmetten en de inzittenden in de macht van de Oppergeest



te brengen. Daarvoor moet de Koningin een zwaar beschadigd Command Center ingaan en het verzadigen met parasitaire bio-giffen. Wanneer ze eenmaal besmet zijn veranderen de inzittenden van het Command Center in geesteloze kamikaze soldaten.

Infested Terran (Besmette Terraan)

De voormalige Terraanse soldaten en burgers worden, wanneer ze besmet zijn, volledig overgenomen door de Oppergeest. Hun lichamen muteren en produceren zeer onstabiele chemicaliën. Besmette soldaten hebben maar één doel: de vijanden van de Zwerm vinden en deze te vernietigen door hun eigen lichamen in een wolk van giftige stoffen te laten exploderen. Net als andere Zerg landeenheden kan een besmette Terraan zich ingraven.

Defiler

Soort: Virale Stoottroepen

Oorspronkelijk Genus: Onbekend

Voornaamste wapen: Gif

Defilers zijn het beste voorbeeld van de fanatieke en sadistische aard van de Zerg. Net als de Larven heeft de Defiler alle genetische codes van elke Zerg soort in zich, maar hij brengt niets voort. Integendeel, de Defiler gebruikt deze genetische matrices om een soort kankerstoffen te ontwikkelen die een dodelijk effect hebben op de Zerg. Eigen troepen doden lijkt niet verstandig, maar de catastrofale gevolgen van deze geforceerde evolutionaire achteruitgang kan heel wat vijandelijke troepen vernietigen. De Defiler kan zichzelf beschermen door zijn bijtend gif te spugen, maar hij gaat liever geen direct gevecht aan.

Burrow (Ingraven)

Net zoals de andere Zerg kan de Defiler zich ingraven. Standaard tactiek van deze vileine monsters is aan te vallen totdat hun gif op is, waarna ze zich ingraven tot hun gifvoorraad weer op peil is.



Dark Swarm

Het lichaam van een Defiler is bedekt met talloze kleinere wezens die elkaar opeten. Door een aantal van deze wezens af te stoten



kan een Defiler een grote zwerm levende insecten in het gevecht brengen waardoor de vijand afgeleid wordt en de andere Zerg Broedsels dekking krijgen.

Plague (Plaag)



De Defiler produceert een aantal alles wegvretende sporen die vervolgens in een dikke wolk afgevuurd worden op de vijand. Alles wat in de wolk gevangen wordt, verdwijnt.

Consume (Opvreten)



De Defiler is de enige soort in de Zwerm die kannibalistische neigingen heeft, ze vreten soms elkaar op om hun energie aan te vullen. Alhoewel de meeste beschaafde wezens in het heelal dit weerzinwekkend vinden, heeft het toch bewezen een nuttige tactiek te zijn, ook al is het een beetje onsmakelijk.



Deze eens zo moedige Terraanse soldaat is nu bereid zijn leven te geven voor de meerdere eer en glorie van de Oppergeest.

ZERG BOUWSELS

Hatchery

De Hatchery (Broedplaats) is het hart van iedere Zerg nederzetting. Het is niet alleen een opslagplaats voor grondstoffen, maar verwerkt deze ook. Bovendien worden hier de Larven geproduceerd waaruit alle andere Zerg voortkomen. Larven worden in een regelmatig tempo geproduceerd en blijven in de buurt van de Hatchery die hen uitgebroed heeft. Net als alle andere gebouwen van de Zerg is een Hatchery een levend wezen dat kan genezen als het gewond is; hierdoor zijn ze zeer moeilijk te vernietigen. De Hatchery is het enige gebouw dat opgezet kan worden zonder dat er Creep voorhanden is, het is namelijk genetisch zo ontworpen dat het zijn eigen groei kan voeden. Maar om uit te breiden zijn Creep kolonies noodzakelijk.

- Ingraven. *Met uitzondering van de gigantische Ultralisk kunnen alle Zerg creatures die zich over de grond voortbewegen zich ingraven.*



Lair (Hol)

Een Hatchery die zich tot Lair ontwikkelt krijgt zowel een hardere buitenlaag als een meer uitgebreide toegang tot de opgeslagen genetische kennis van de Oppergeest. Hierdoor kunnen Drones in complexere eenheden veranderen, die op hun beurt weer de genetische codes leveren die de Larven nodig hebben om in nieuwe soorten te veranderen.

- Ventral Sacs. *Overlords kunnen genetisch veranderd worden zodat ze grote zakken in hun onderlichaam ontwikkelen; hierin kunnen ze andere Zerg vervoeren.*
- Antennas. *Omdat antennes het zintuigbereik van een Overlord aanzienlijk uitbreiden worden veel leiders hiermee uitgerust.*
- Pneumatized Carapace. *Biologisch gemodificeerd Vespene gas wordt in het rugschild opgeslagen en geeft een Overlord een grotere bewegingsvrijheid.*



Hive (Nest)

De meest ontwikkelde vorm van een Hatchery is de Hive. De Hive wordt beschermd door een verdikt exoskelet en heeft onbeperkte toegang tot de kennis van de Oppergeest. Hierdoor kan de Hive de meest geavanceerde en complexe wezens en gebouwen van de Zwerm produceren.





Extractor

De Zerg gebruiken het hoge energiepotentieel van Vespene gas niet alleen om hun ongelooflijke metabolisme te voeden maar ook voor de versnelde groei van hun Larven. De Extractor is in feite niets meer dan een gigantisch orgaan dat bovenop een Vespene geiser zit en het gas verpakt in kleine vleeszakjes die de Drones vervolgens naar de Hatchery kunnen brengen. Omdat de Extractor zich voedt met het gas hoeft er geen Creep aanwezig te zijn.



Creep Colony

Creep kolonies maken het dikke bio-materiaal aan - en houden het ook in stand - dat de andere Zerg nodig hebben om te kunnen functioneren. De kolonie zal zich steeds verder over het land verspreiden, maar er is wel een maximaal bereik. Zelfs voordat een Creep kolonie alle land in de omgeving bedekt heeft kan het benut worden als lucht- of grondverdediging voor de Hive clusters.



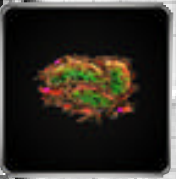
Spore Colony

Wanneer een Creep kolonie in een Sporen Kolonie muteert ontstaat er een speciaal orgaan, dat eenzelfde zintuig bevat als bij de Overlords. Dit zintuig stelt de Sporen Kolonie in staat vijanden te vinden die een Cloak gebruiken of zich verborgen houden. De Sporen Kolonie produceert ook een corroderende variant van de Creep die op langsvliegende eenheden afgevuurd kan worden.



Sunken Colony

Waar de Sporen Kolonie een uitstekende verdediging biedt tegen luchtaanvallen, beschermt een Verzonken Kolonie de Hive clusters tegen aanvallen over land. Een Verzonken Kolonie graaft zich met zijn wortels diep in de Creep in en ontwikkelt lange tentakels waarmee het iedere vijand die te dicht in de buurt komt kan aanvallen.



Spawning Pool

In het Oerslijk van de Broedpoel bevindt zich de genetische lay-out van de meest voorkomende krijgersoort van de Zerg, de Zerglings. Wanneer een Broedpoel eenmaal ontstaan is wordt deze genetische informatie aan elke Larve geleverd die in dezelfde cluster geproduceerd wordt, zodat ze in Zerglings kunnen muteren.



- **Metabolic Boost.** Deze wijziging in de Zergling geeft hem betere reflexen en meer snelheid.

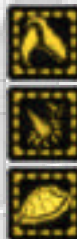


- **Adrenal Glands.** De adrenaline balans in het lichaam veranderen doet de Zergling in razernij ontsteken, hierdoor gaat hij roekelozer aanvallen.

Evolution Chamber

De Oppergeest weet dat stilstand achteruitgang is, voortdurend wordt er dan ook gewerkt om zijn kinderen verder te laten evolueren en ze in nog efficiëntere killers te veranderen. In de Evolutie Kamer worden nieuwe genetische coderingen uitgetoetst, om de minder sterke broedsels fysiek te verbeteren.

- Upgrade Melee Attacks. *Deze evolutionaire stap verbetert de natuurlijke wapens van Zerglings en Ultralisk.*
- Upgrade Missile Attacks. *Verbetert de natuurlijke wapens van Drones, Hydralisk en Defilers.*
- Upgrade Ground Carapace. *Verbetert de natuurlijke verdedigingsmiddelen van alle grondtroepen van de Zwerm.*



Hydralisk Den

Het Hol van een Hydralisk vertoont weinig gelijkenis meer met de nesten van de eens zo vreedzame Slothien waar de Hydralisk van af stammen. Binnen de met slijm bedekte muren van dit stinkend krocht bevindt zich de kennis om de Hydralisk soldaten te produceren.

- Muscular Augments. *Bij Hydralisk kunnen de spieren aangepast worden zodat ze sneller kunnen bewegen.*
- Grooved Spines. *Een weinig subtiel wijziging in de stekels van de Hydralisk zodat ze een groter bereik hebben.*



Nydus Canal

Waar het Nydus Kanaal vandaan komt weet niemand, en hoe het precies werkt is ook niet duidelijk. Eerst wordt de ingang tot het Kanaal opgebouwd, waarna op een geschikte locatie elders een tweede toegang tot het Kanaal geopend kan worden. Via het Kanaal kunnen dan grondtroepen van de Zeg met extreem hoge snelheid van de ene locatie naar de andere reizen, ongeacht het tussenliggend terrein. Op deze manier kunnen meerdere Hatcheries, die verspreid liggen over een groot gebied, functioneren als één Nest, waarbij soldaten snel van het ene strijdveld naar het andere kunnen reizen.



Spire (Toren)

De Mantis Screamers die omgebouwd werden naar de schrikwekkende Mutalisk bouwden ooit hun torenhoge nesten op verlaten werelden, waarbij ze elk materiaal gebruikten dat ze konden vinden. De Spire, ook al lijkt hij een beetje op de luchtnesten van de Mantis, is zo veranderd dat hij zichzelf in stand kan houden door zich te voeden met de Creep.





- Flyer Attacks. *Verbeterd de natuurlijke wapens van Mutalisk, Guardians en de Koningin.*



- Flyer Carapace. *Verbeterd de natuurlijke verdediging van alle vliegende leden van de Zwerm.*



Greater Spire

De bepantserde Greater Spire beschikt over de genetische codes voor de dodelijkste Zerg vliegers en kan gebruikt worden om bestaande soorten te verbeteren.

- Guardian Aspect. *De flexibele fysiek van de Mutalisk maakt de verbazingwekkende transformatie naar de dodelijke Guardian mogelijk.*



Queen's Nest (Nest van de Koningin)

Het Nest van De Koningin is een woekerende berg organismen die van de Creep leven en verantwoordelijk zijn voor de talenten van de Koningin. De vele gaten aan de basis van het Nest huisvesten talloze kolonies parasieten die door de Koningin zelf verzorgd worden. Deze "kinderen" offeren zichzelf met grote toewijding op om de Oppergeest te dienen.



- Gamete Meiosis. *Door de voortplanting van de symbiotische en parasitaire wezens die de Koningin dienen, te versnellen, kan zij meer van deze wezens uitbroeden.*



- Spawn Broodlings. *De Koningin broedt Broodlings uit door haar slachtoffer te besmetten met zichzelf replicerende sporen. Wanneer deze volgroeid zijn komen ze uit hun gastheer tevoorschijn, op zoek naar nieuwe vijanden.*



- Parasite. *Door deze kleine parasiet aan een vijandelijke eenheid te hangen kan de Zerg door de ogen van de gastheer kijken.*



- Ensnare. *De Koningin spuugt sporen uit die een slijm genereren dat elke eenheid die erin verstrikt raakt langzamer doet gaan.*



- Infestation. *Door een Terraans Command Center met parasitisch bio-vergif te besmetten haalt de Koningin nieuwe wezens de Zwerm in.*



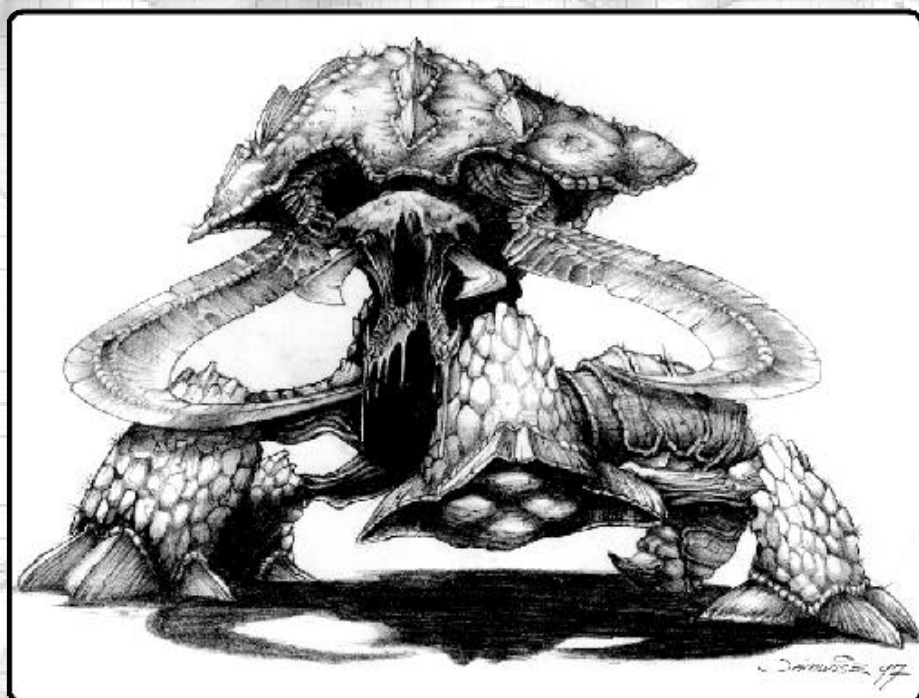
Ultralisk Cavern

Diep in de afgeschermd Grotten bevinden zich sterk radioactieve materialen en gevaarlijke substanties. Het extreem gevaarlijke milieu in zo'n Grot heeft de Ultralisk zijn buitengewone gehardheid gegeven. Het genetische materiaal is aan talloze experimenten onderworpen en uiteindelijk is er een code ontwikkeld waarmee de Larven kunnen veranderen in een Ultralisk.

Defiler Mound

Het gebied rond het hol van een Defiler is bezaaid met brokken mineraal die verweerd zijn door de giftige stoffen van de Defiler. In het midden van deze heuvel bevindt zich een smerige poel kankerverwekkend slijm waar verwrongen stukken van mislukte biologische experimenten in rond drijven. Uit dit organisch vergif worden de verschillende giften gewonnen die door de Defiler gebruikt worden als wapen.

- Metasynaptic Node. *Door de groei van dit deel van de hersenstam van de Defiler te stimuleren worden er meer bio-giften afgescheiden.*
- Dark Swarm. *De Defiler stoot een grote wolk parasitaire wezens uit die alle aanvallers die door de wolk gaan stoppen.*
- Plague. *De Defiler stoot zure giften uit die schade toebrengen aan alles wat er door aangeraakt wordt.*
- Consume. *Door een andere Defiler op te eten kan een Defiler de vitale energie van diens slachtoffers in zich opnemen.*



DE BROEDSELS VAN DE ZERG

Er is maar weinig bekend over de verschillende Broedsels waaruit de Zerg Zwerm bestaat, toch hebben sommige Terraanse geleerden geprobeerd een paar van grotere soorten die de kolonies aangevallen hebben te beschrijven en classificeren. Het lijkt er op dat ieder Broedsel verwekt wordt door een specifieke Cerebraat, die de wil van de Oppergeest uitvoert. Elke Cerebraat mag zijn eigen Broedsel maken om zijn specifieke taakstelling uit te kunnen voeren. Alhoewel Broedsels moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn hebben Terraanse verkenners geconstateerd dat ze verschillen in functionaliteit en inzetbaarheid. Sommige Broedsels werken met elkaar samen, alsof ze onderdeel van een groter, tactisch geheel zijn. Terraanse onderzoekers hebben de verschillende Broedsels namen gegeven die gebaseerd zijn op wezens uit de klassieke, Aardse mythologie.

HET HOGER ECHELON

Tiamat

Cerebraat: Daggoth

Geschatte aantal: 6.500.000/ alle soorten

Taak: Commando vloot

Broedsel kleur: rood

Tiamat is het grootste en machtigste Broedsel in de Zwerm. Men vermoedt dat de Oppergeest zelf beschermd wordt door deze levende vloot. De meest geavanceerde Overlords en Koninginnen bepalen de strakke infrastructuur van Tiamat en zij helpen de mindere Broedsels aan te zetten tot totale overheersing van hun vijanden. Tiamat is uitzonderlijk goed in tactische ruimtegevechten en alleen in uiterste noodzaak wordt op de grond aangevallen.

Fenris

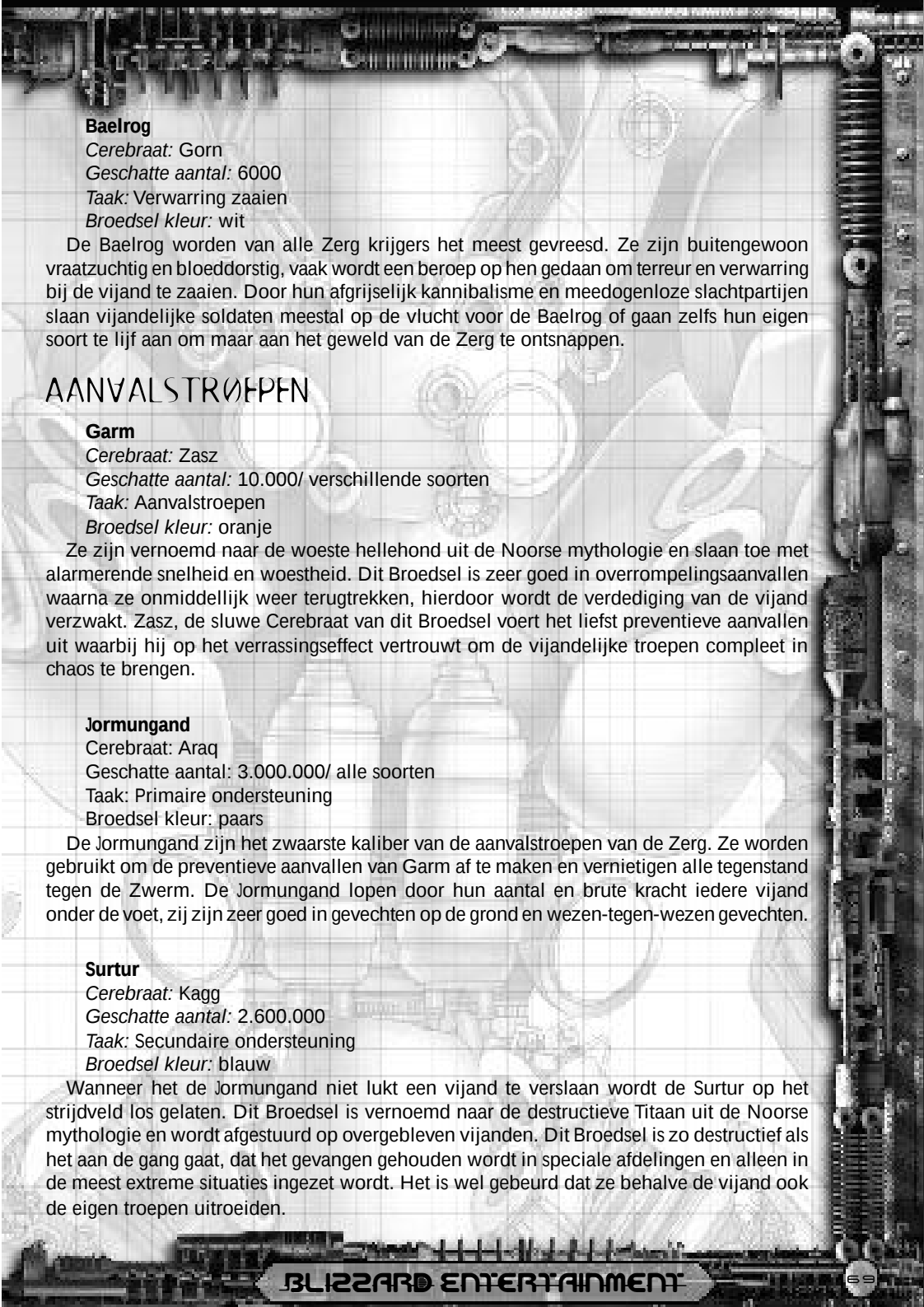
Cerebraat: Nargil

Geschatte aantal: 5500/ verschillende soorten

Taak: Jagers

Broedsel kleur: groen

Het Fenris broedsel staat bekend om zijn superieure vermogen om dingen op te sporen; vaak wordt er een beroep op gedaan om ontsnapte gastwezens en lastige vijanden door moeilijk gebied of de eindeloze leegte van de ruimte na te zitten en op te sporen. Alhoewel er weinig van dit Broedsel zijn voert het zijn taken sluw en met genadeloze precisie uit. Hun belangrijkste opdracht echter is het vinden van nieuwe wezens en genetische soorten om de Zwerm nog meer te verbeteren. Wanneer een acceptabel volk gevonden is zal de Fenris het net zolang achterna zitten totdat het overgenomen wordt door de Oppergeest of geheel uitgeroeid is.



Baelrog

Cerebraat: Gorn

Geschatte aantal: 6000

Taak: Verwarring zaaien

Broedsel kleur: wit

De Baelrog worden van alle Zerg krijgers het meest gevreesd. Ze zijn buitengewoon vraatzuchtig en bloeddorstig, vaak wordt een beroep op hen gedaan om terreur en verwarring bij de vijand te zaaien. Door hun afgrijselijk kannibalisme en meedogenloze slachtpartijen slaan vijandelijke soldaten meestal op de vlucht voor de Baelrog of gaan zelfs hun eigen soort te lijf aan om maar aan het geweld van de Zerg te ontsnappen.

AANVALSTROEPEN

Garm

Cerebraat: Zasz

Geschatte aantal: 10.000/ verschillende soorten

Taak: Aanvalstroepen

Broedsel kleur: oranje

Ze zijn vernoemd naar de woeste hellehond uit de Noorse mythologie en slaan toe met alarmerende snelheid en woestheid. Dit Broedsel is zeer goed in overrompelingsaanvallen waarna ze onmiddellijk weer terugtrekken, hierdoor wordt de verdediging van de vijand verzwakt. Zasz, de sluwe Cerebraat van dit Broedsel voert het liefst preventieve aanvallen uit waarbij hij op het verrassingseffect vertrouwt om de vijandelijke troepen compleet in chaos te brengen.

Jormungand

Cerebraat: Araq

Geschatte aantal: 3.000.000/ alle soorten

Taak: Primaire ondersteuning

Broedsel kleur: paars

De Jormungand zijn het zwaarste kaliber van de aanvalstroepen van de Zerg. Ze worden gebruikt om de preventieve aanvallen van Garm af te maken en vernietigen alle tegenstand tegen de Zwerm. De Jormungand lopen door hun aantal en brute kracht iedere vijand onder de voet, zij zijn zeer goed in gevechten op de grond en wezen-tegen-wezen gevechten.

Surtur

Cerebraat: Kagg

Geschatte aantal: 2.600.000

Taak: Secundaire ondersteuning

Broedsel kleur: blauw

Wanneer het de Jormungand niet lukt een vijand te verslaan wordt de Surtur op het strijdveld los gelaten. Dit Broedsel is vernoemd naar de destructieve Titaan uit de Noorse mythologie en wordt afgestuurd op overgebleven vijanden. Dit Broedsel is zo destructief als het aan de gang gaat, dat het gevangen gehouden wordt in speciale afdelingen en alleen in de meest extreme situaties ingezet wordt. Het is wel gebeurd dat ze behalve de vijand ook de eigen troepen uitroeiden.

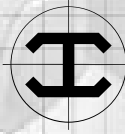
FRÖTTE



STARCRRAFT

DE GESCHIEDENIS VAN DE PROTOSSE

DE XEL'NAGA EN DE EERSTGEBORENEN



In de paar oude fragmentarische geschriften van de Protoss die er nog zijn wordt gesproken over een geavanceerde beschaving die duizenden werelden omvatte, ongeveer tien miljoen jaar geleden. Over dit mysterieuze volk, soms de Xel'Naga maar ook wel "De Reizigers van verre" genoemd, wordt verteld dat ze duizenden verschillende soorten wezens hadden doen ontstaan op de koude en lege werelden in hun deel van het heelal. Volgens de overleveringen van de Protoss waren de Xel'Naga een vreedzaam en verlicht volk, dat zich uitsluitend bezig hield met het bestuderen en bevorderen van de evolutie van zelfbewuste wezens. Waar de Xel'Naga oorspronkelijk vandaan kwamen is niet bekend, wel zeker is dat ze niet uit dat deel van het heelal stamden waarover ze de scepter zwaaiden. Geobsedeerd door het tot stand brengen van de perfecte levensvorm probeerden de Xel'Naga een wezen te ontwikkelen dat "duidelijke puurheid van vorm" zou hebben. Gedurende millennia begeleidden ze de delicate evolutionaire processen van de zich ontwikkelende soorten. Alhoewel hun langdurige experimenten talloze interessante afwijkingen en mutaties voortbrachten, beantwoordden de volkeren die ze onder hun hoede namen nooit aan de hoog gespannen verwachtingen van de Xel'Naga. De wanhoop nabij richtten de gefrustreerde Xel'Naga zich helemaal op de meest veelbelovende wereld waar ze aan werkten. Aiur, een grote oerwoudwereld aan de rand van het heelal had een zeer geavanceerd wezen voortgebracht. Deze soort paste zich ongelooflijk goed aan de

hardvochtige natuurlijke omstandigheden op de planeet aan. Hun kracht en snelheid kende geen gelijke onder de wezens die bij de Xel'Naga bekend waren. Het wezen had zelfs een eenvoudige stammengemeenschap ontwikkeld. Het meest opvallende was echter dat ze met elkaar communiceerden via een soort instinctieve telepathie, waardoor ze uiterst efficiënt konden samenwerken. De Xel'Naga waren zeer tevreden over de vooruitgang van hun nieuwste schepping, het nieuwe volk was het eerste van al hun experimenten dat uit wist te stijgen boven de dierlijke beperkingen van eenvoudigere levensvormen. Om het opklimen in de galactische rangorde te benadrukken gaven de Xel'Naga het nieuwe volk de naam Protoss, oftewel "De Eerstgeborenen". De eerste Protoss leefden honderden generaties in vrede en teruggetrokken op Aiur, zich niet bewust van het feit dat de Xel'Naga hen van een afstandje in de gaten hielden. Maar ondanks dat de Protoss de meest gevorderde soort waren die ze ontwikkeld hadden, bleven de Xel'Naga niet tevreden over de langzame vooruitgang en besloten ze de evolutie van de Protoss te versnellen. De volgende duizend jaar stuurden de Xel'Naga de ontwikkeling van hun kinderen, en uiteindelijk slaagden ze erin de Protoss naar volledig zelfbewustzijn te leiden. De Eerstgeborenen werden langzaam zeer intelligent en introspectief, waarbij ze niet alleen hun cultuur op grote hoogte wisten te brengen maar ook individueel uitblonken. De Xel'Naga waren verheugd over hun succes, en ze besloten de Protoss van hun bestaan op de hoogte te brengen; ze hadden geen idee van de chaos die zou volgen.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

HET VERTREK HET MILLENNIUM VAN BLOED

Binnen een paar duizend jaar breidde de beschaving van de Protoss zich over Aiur uit, en uiteindelijk gingen de tegen elkaar vechtende Stammen een samenwerkingsverband aan. Een centrale regering was het gevolg. In een poging hun schepselen beter te begrijpen waren de Xel'Naga uit hun schepen naar de planeet gekomen en begonnen ze deel te nemen aan de samenleving van de Protoss. De komst van de Xel'Naga scheen de Stammen nog dichter tot elkaar te brengen en de dolblijbe Protoss hoopten op nieuwe kennis uit de mond van hun wijze scheppers. De Xel'Naga verbaasden zich over hoe gedreven de Protoss waren om de geheimen van het universum rondom te doorgronden. De Protoss hadden een onverzadigbare honger naar kennis die hun tot radicaal, progressief wetenschappelijk en meta-neuraal onderzoek bracht. Naarmate hun begripsvermogen en individuele kennis groeiden werden de Protoss een trots volk, ze begonnen meer waarde te hechten aan persoonlijke succes dan aan het belang van de samenleving. De meer succesvolle Stammen begonnen zich af te zonderen, elk op zoek naar hun eigen rol in niet alleen de samenleving maar ook het universum als groter geheel. En naarmate de Stammen steeds verder uit elkaar groeiden, nam de frustratie hierover bij de Xel'Naga toe. Eén theorie was dat ze de evolutie van de Protoss teveel geforceerd hadden, waardoor de puurheid van hun schepping bezoedeld zou zijn geraakt. Veel Xel'Naga waren van mening dat de Protoss hun belangrijkste vermogen verloren hadden toen individuele ego's de telepathische verbondenheid van de samenleving overstemden. De Stammen, gedreven door een verlangen naar individualiteit, begonnen weer oude rituelen en filosofieën aan te hangen om zichzelf nog meer af te zetten tegen hun mede-Protoss. En waar eens ontzag en eerbied bestonden voor hun scheppers werden de Protoss nu achterdochtig en begon men zich af te vragen waar het de Xel'Naga nu eigenlijk om te doen was. Maanden verstreken en de Protoss begonnen de Xel'Naga de rug toe te keren; in iedere Stam deden de wildste geruchten

de ronde over het vermoedelijke verraad van hun scheppers. In een poging zich helemaal los te maken van de rest van hun beschaving begonnen de Stammen het onderlinge telepathische contact te verliezen. Het verdwijnen van de aangeboren empathie tussen de Protoss onderling was de laatste stap, de eenheid en saamhorigheid viel uit de beschaving weg. Het verdwijnen van de paranormale band was eveneens voor de Xel'Naga het belangrijkste teken dat de Protoss het meest fundamentele aspect van hun grootheid verloren hadden. Ervan overtuigd dat ze een grote fout gemaakt hadden door hun mislukte schepping te snel te laten evolueren, besloten de Xel'Naga Aiur te verlaten. Toen de achterdochtige Protoss op de hoogte kwamen van het naderend vertrek van hun scheppers, reageerden ze met een harde, gewelddadige aanval op wereldschepen van de Xel'Naga. Honderden Xel'Naga werden vermoord door de woedende Protoss, die hen nog geen eeuw daarvoor als goden vereerd hadden. De Xel'Naga wisten de roekeloze aanval van de Protoss af te slaan en teleurgesteld trokken ze met hun vloot het duistere heelal in. De Stammen van de Protoss, die zich na het Vertrek in totale verwarring in de steek gelaten voelden, koelden hun frustratie en woede op elkaar. Wat er toen volgde staat te boek als de bloedigste en meest gewelddadige burgeroorlog in de galactische geschiedenis: Het Millennium van Bloed. Generaties lang woedden er oorlogen, de Protoss konden het schuldgevoel dat ze zelf verantwoordelijk waren voor het Vertrek van hun scheppers niet loslaten. Er is niet veel bewaard gebleven uit deze "Verdwenen Tijd" uit de geschiedenis van de Protoss, maar het is wel duidelijk dat de Eerstgeborenen afgleden tot genadeloze moordenaars. Eeuwenlang gedreven door onbewuste haat tegen hun mede-Protoss leefden en stierven hele generaties zonder ooit ook maar iets te weten van hun verleden of de telepathische eenheid die hun voorvaderen gekend hadden. Legendes verhalen hoe zelfs de continenten op Aiur vernietigd werden door de epische strijd tussen de tot waanzin gedreven Stammen. Het leek er op dat deze eens zo glorieuze beschaving op de rand van totale vernietiging wankelde.



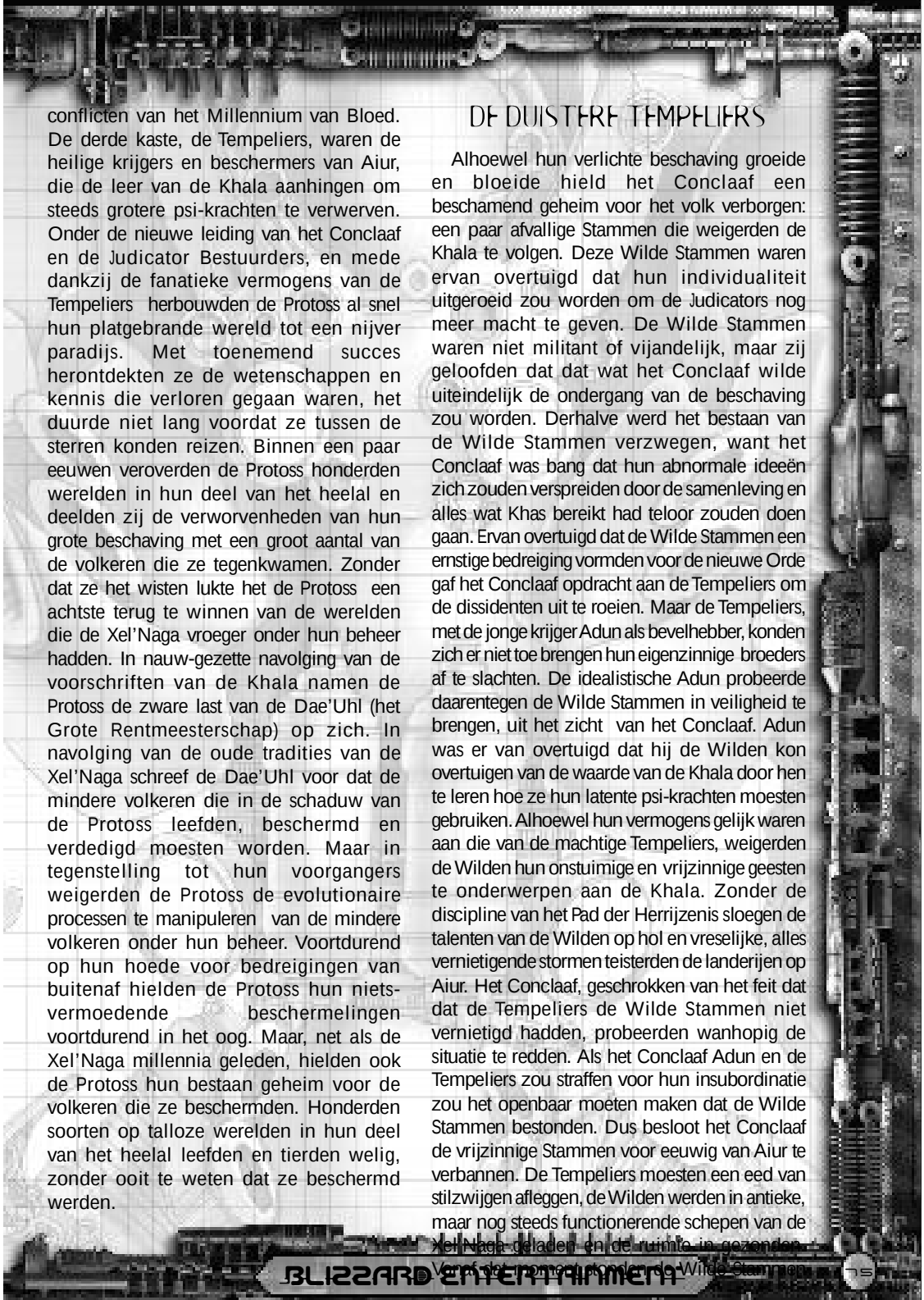
KHALA: HET PAD DER HERRIJZENIS

Een groot aantal factoren leidde tot het beëindigen van Het Millennium van Bloed, maar één gebeurtenis wordt gezien als de katalysator voor de radicale veranderingen van het Tweede Tijdperk. Terwijl de oorlogen over de planeet raasden, deed een excentrieke mysticus een belangrijke ontdekking. Deze mysticus, wiens werkelijke naam in de annalen der geschiedenis verloren is gegaan, kreeg later de naam Khas, oftewel "hij die orde geschapen heeft". Khas bestudeerde de oude, verboden geschriften van de Xel'Naga. Op basis van de kennis die hij daaruit opdeed, wist hij de Khaydarin kristallen op te graven die achtergelaten waren door de Xel'Naga. Zonder deze blokkige voorwerpen waren hun protogenetische experimenten niet mogelijk geweest. Het lukte Khas om de oer-energie van deze Kristallen in zich op te nemen, hierdoor kreeg hij toegang tot de oorspronkelijke telepathische vermogens van zijn soort. Voor het eerst in duizend jaar werd dit fundamentele vermogen van de Protoss weer aangeboord. Overspoeld door de emoties van zijn soortgenoten beseftte Khas dat de Protoss hun empathische eenheid niet kwijt geraakt waren, ze waren gewoon vergeten hoe ze ermee in contact moesten komen. Geschokt door de tegenstrijdige emoties die zijn volk al eeuwen verscheurde, begon Khas te zoeken naar een manier om de brandende pijn van zijn soortgenoten te genezen. Khas wist een groep jonge Protoss achter zich te krijgen, hij leerde deze nieuwe generatie krijgers hoe ze de latent aanwezige paranormale band moesten oproepen. Deze jongelingen ontdekten dat ze in staat waren zich los te maken van het verschrikkelijke conflict om hen heen en ze beseften dat het conflict dwaasheid was. Ze geloofden dat de Xel'Naga de Protoss terecht verlaten hadden, dat ze inderdaad een mislukte schepping waren omdat de essentie van de soort bezoedeld was door het vooropstellen van het ik. Maar - beweerden ze - omdat hun falen niet aan hen-

zelf te wijten was hoefden de Protoss zichzelf niets kwalijk te nemen en waren de bloedbaden ongegrond en onnodig. Khas ontwikkelde een strikt systeem voor paranormale ontwikkeling, hij hoopte dat de nieuwe generatie hier iets van zou leren en niet in dezelfde fouten zou vervallen als hun voorvaderen. Zijn filosofie raakte bekend onder de naam Khala, oftewel "Het Pad der Herrijzenis" en riep alle Protoss op hun waanideeën los te laten en zich gezamenlijk te richten op het laten herrijzen van hun eens zo machtige en eensgezinde volk. Het meest hoopte Khas nog wel dat de Khala de Protoss een nieuw gevoel voor essentie en vitaliteit zou geven. Geleidelijk gaven de Protoss hun eeuwenoude vetes op en sloten zich aan bij de immer groter wordende schare volgelingen van de Khala. Dit was het werkelijke keerpunt in het Millennium van Bloed en het begin van het Tweede Tijdperk. Naarmate de verschrikkelijke oorlogen verminderden, de Stammen weer met elkaar omgingen en nader tot elkaar kwamen, begon de Khala tot in het diepst van de samenleving door te dringen.

DAF'UHL: HET RENTMEESTERSCHAP

De Khala was voornamelijk bedoeld om een duidelijk gedragssysteem te definiëren, maar stond ook de verandering van stammengemeenschap naar kaste systeem voor. Alle leden van de Stammen werden in drie nieuwe kasten verdeeld: de Judicators (de Rechters), de Khalai en de Templar (de Tempeliers). Hierdoor verdwenen de laatste resten vijandelijke gevoelens tussen de Stammen en werd het voornemen om opnieuw te beginnen versterkt. De Judicator kaste bestond uit ouderlingen en staatslieden, wier voornaamste verantwoordelijkheid was de Protoss te regeren volgens de voorschriften van de Khala. De Judicator kaste werd geleid door een klein groepje ouderlingen, die bekend stonden als het Conclaaf. De tweede kaste, de Khalai omvatte het grootste deel van de samenleving. De Khalai kaste bestond uit zakenlieden, geleerden en arbeiders die hun landen weer opbouwden na de harde

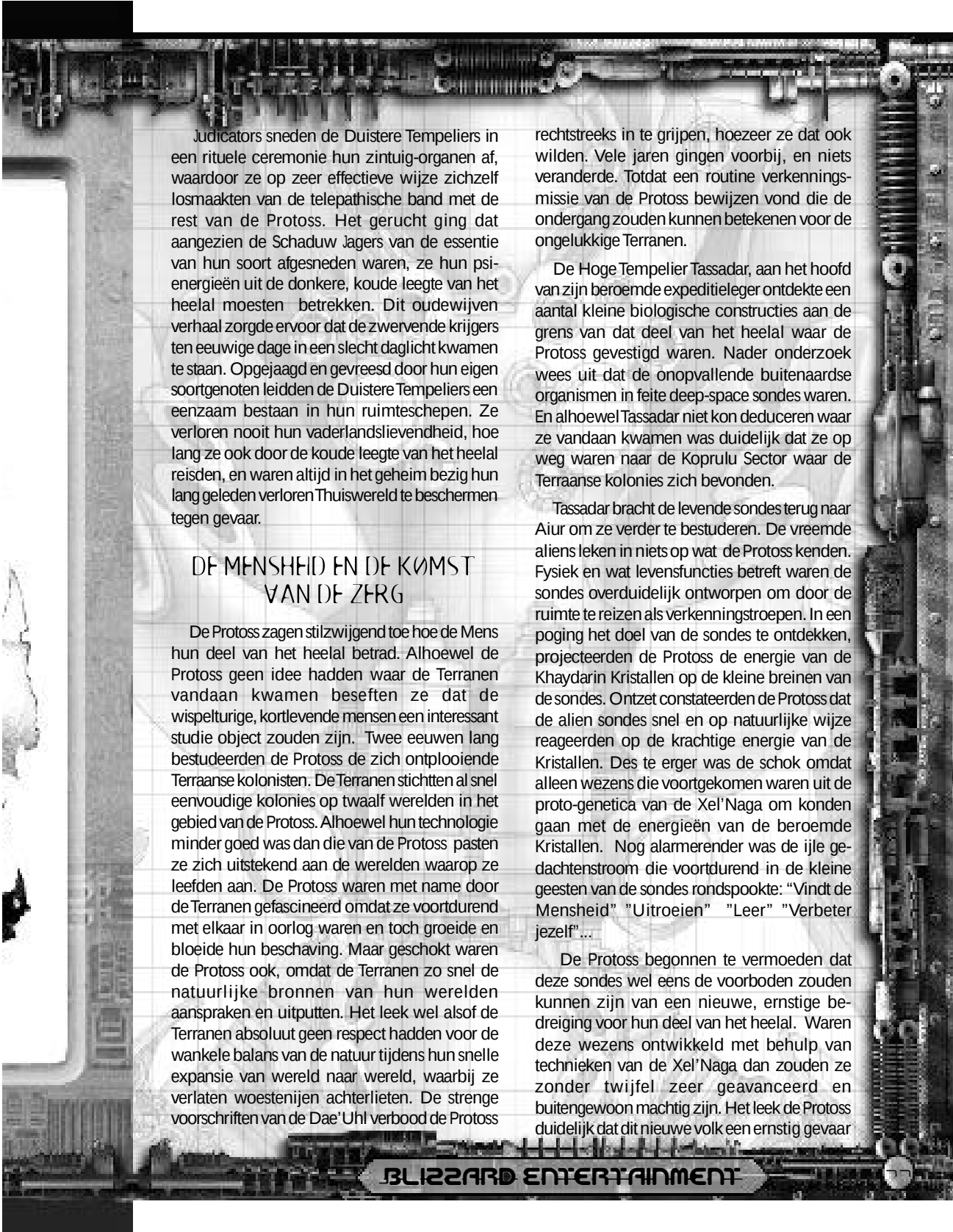


conflicten van het Millennium van Bloed. De derde kaste, de Tempeliers, waren de heilige krijgers en beschermers van Aiur, die de leer van de Khala aanhingen om steeds grotere psi-krachten te verwerven. Onder de nieuwe leiding van het Conclaaf en de Judicator Bestuurders, en mede dankzij de fanatieke vermogens van de Tempeliers herbouwden de Protoss al snel hun platgebrande wereld tot een nijver paradijs. Met toenemend succes herontdekten ze de wetenschappen en kennis die verloren gegaan waren, het duurde niet lang voordat ze tussen de sterren konden reizen. Binnen een paar eeuwen veroverden de Protoss honderden werelden in hun deel van het heelal en deelden zij de verworvenheden van hun grote beschaving met een groot aantal van de volkeren die ze tegenkwamen. Zonder dat ze het wisten lukte het de Protoss een achtste terug te winnen van de werelden die de Xel'Naga vroeger onder hun beheer hadden. In nauw-gezette navolging van de voorschriften van de Khala namen de Protoss de zware last van de Dae'Uhl (het Grote Rentmeesterschap) op zich. In navolging van de oude tradities van de Xel'Naga schreef de Dae'Uhl voor dat de mindere volkeren die in de schaduw van de Protoss leefden, beschermd en verdedigd moesten worden. Maar in tegenstelling tot hun voorgangers weigerden de Protoss de evolutionaire processen te manipuleren van de mindere volkeren onder hun beheer. Voortdurend op hun hoede voor bedreigingen van buitenaf hielden de Protoss hun niets-vermoedende beschermelingen voortdurend in het oog. Maar, net als de Xel'Naga millennia geleden, hielden ook de Protoss hun bestaan geheim voor de volkeren die ze beschermden. Honderden soorten op talloze werelden in hun deel van het heelal leefden en tierden welig, zonder ooit te weten dat ze beschermd werden.

DE DUISTERE TEMPELIERS

Alhoewel hun verlichte beschaving groeide en bloeide hield het Conclaaf een beschamend geheim voor het volk verborgen: een paar afvallige Stammen die weigerden de Khala te volgen. Deze Wilde Stammen waren ervan overtuigd dat hun individualiteit uitgeroeid zou worden om de Judicators nog meer macht te geven. De Wilde Stammen waren niet militant of vijandelijk, maar zij geloofden dat dat wat het Conclaaf wilde uiteindelijk de ondergang van de beschaving zou worden. Derhalve werd het bestaan van de Wilde Stammen verzwegen, want het Conclaaf was bang dat hun abnormale ideeën zich zouden verspreiden door de samenleving en alles wat Khas bereikt had teloor zouden doen gaan. Ervan overtuigd dat de Wilde Stammen een ernstige bedreiging vormden voor de nieuwe Orde gaf het Conclaaf opdracht aan de Tempeliers om de dissidenten uit te roeien. Maar de Tempeliers, met de jonge krijger Adun als bevelhebber, konden zich er niet toe brengen hun eigenzinnige broeders af te slachten. De idealistische Adun probeerde daarentegen de Wilde Stammen in veiligheid te brengen, uit het zicht van het Conclaaf. Adun was er van overtuigd dat hij de Wilden kon overtuigen van de waarde van de Khala door hen te leren hoe ze hun latente psi-krachten moesten gebruiken. Alhoewel hun vermogens gelijk waren aan die van de machtige Tempeliers, weigerden de Wilden hun onstuimige en vrijzinnige geesten te onderwerpen aan de Khala. Zonder de discipline van het Pad der Herrijzenis sloegen de talenten van de Wilden op hol en vreselijke, alles vernietigende stormen teisterden de landerijen op Aiur. Het Conclaaf, geschrokken van het feit dat dat de Tempeliers de Wilde Stammen niet vernietigd hadden, probeerden wanhopig de situatie te redden. Als het Conclaaf Adun en de Tempeliers zou straffen voor hun insubordinatie zou het openbaar moeten maken dat de Wilde Stammen bestonden. Dus besloot het Conclaaf de vrijzinnige Stammen voor eeuwig van Aiur te verbannen. De Tempeliers moesten een eed van stilzwijgen afleggen, de Wilden werden in antieke, maar nog steeds functionerende schepen van de Xel'Naga geladen en de ruimte in gezonden. Vanaf dat moment konden de Wilde Stammen





Judicators sneden de Duistere Tempeliers in een rituele ceremonie hun zintuig-organen af, waardoor ze op zeer effectieve wijze zichzelf losmaakten van de telepathische band met de rest van de Protoss. Het gerucht ging dat aangezien de Schaduw Jagers van de essentie van hun soort afgesneden waren, ze hun psi-energieën uit de donkere, koude leegte van het heelal moesten betrekken. Dit oudewijven verhaal zorgde ervoor dat de zwervende krijgers ten eeuwige dage in een slecht daglicht kwamen te staan. Opgejaagd en gevreesd door hun eigen soortgenoten leidden de Duistere Tempeliers een eenzaam bestaan in hun ruimteschepen. Ze verloren nooit hun vaderlandslievendheid, hoe lang ze ook door de koude leegte van het heelal reisden, en waren altijd in het geheim bezig hun lang geleden verloren Thuiswereld te beschermen tegen gevaar.

DE MENSHEID EN DE KOMST VAN DE ZERG

De Protoss zagen stilzwijgend toe hoe de Mens hun deel van het heelal betrad. Alhoewel de Protoss geen idee hadden waar de Terranen vandaan kwamen beseften ze dat de wispelturige, kortlevende mensen een interessant studie object zouden zijn. Twee eeuwen lang bestudeerden de Protoss de zich ontplooiende Terraanse kolonisten. De Terranen stichtten al snel eenvoudige kolonies op twaalf werelden in het gebied van de Protoss. Alhoewel hun technologie minder goed was dan die van de Protoss pasten ze zich uitstekend aan de werelden waarop ze leefden aan. De Protoss waren met name door de Terranen gefascineerd omdat ze voortdurend met elkaar in oorlog waren en toch groeide en bloeide hun beschaving. Maar geschokt waren de Protoss ook, omdat de Terranen zo snel de natuurlijke bronnen van hun werelden aanspraken en uitputten. Het leek wel alsof de Terranen absoluut geen respect hadden voor de wankel balans van de natuur tijdens hun snelle expansie van wereld naar wereld, waarbij ze verlaten woestenijen achterlieten. De strenge voorschriften van de Dae'Uhl verbood de Protoss

rechtstreeks in te grijpen, hoezeer ze dat ook wilden. Vele jaren gingen voorbij, en niets veranderde. Totdat een routine verkenningssmissie van de Protoss bewijzen vond die de ondergang zouden kunnen betekenen voor de ongelukkige Terranen.

De Hoge Tempelier Tassadar, aan het hoofd van zijn beroemde expeditieleger ontdekte een aantal kleine biologische constructies aan de grens van dat deel van het heelal waar de Protoss gevestigd waren. Nader onderzoek wees uit dat de onopvallende buitenaardse organismen in feite deep-space sondes waren. En alhoewel Tassadar niet kon deduceren waar ze vandaan kwamen was duidelijk dat ze op weg waren naar de Koprulu Sector waar de Terraanse kolonies zich bevonden.

Tassadar bracht de levende sondes terug naar Aiur om ze verder te bestuderen. De vreemde aliens leken in niets op wat de Protoss kenden. Fysiek en wat levensfuncties betreft waren de sondes overduidelijk ontworpen om door de ruimte te reizen als verkenningstroepen. In een poging het doel van de sondes te ontdekken, projecteerden de Protoss de energie van de Khaydarin Kristallen op de kleine breinen van de sondes. Ontzet constateerden de Protoss dat de alien sondes snel en op natuurlijke wijze reageerden op de krachtige energie van de Kristallen. Des te erger was de schok omdat alleen wezens die voortgekomen waren uit de proto-genetica van de Xel'Naga om konden gaan met de energieën van de beroemde Kristallen. Nog alarmerender was de ijle gedachtenstroom die voortdurend in de kleine geesten van de sondes rondspookte: "Vindt de Mensheid" "Uitroeien" "Leer" "Verbeter jezelf"...

De Protoss begonnen te vermoeden dat deze sondes wel eens de voorboden zouden kunnen zijn van een nieuwe, ernstige bedreiging voor hun deel van het heelal. Waren deze wezens ontwikkeld met behulp van technieken van de Xel'Naga dan zouden ze zonder twijfel zeer geavanceerd en buitengewoon machtig zijn. Het leek de Protoss duidelijk dat dit nieuwe volk een ernstig gevaar



vormde voor alle levende wezens, en dat waar het merendeel van dat volk ook op dit moment zou zijn, het nog steeds op zoek moest zijn naar de nietsvermoedende kolonisten.

De Protoss begonnen op grote schaal verkenners uit te sturen in de omringende ruimte, op zoek naar dit nieuwe volk. Tassadar stelde dat volgens de voorschriften van de Dae'Uhl de Protoss verantwoordelijk waren voor de volkeren die ze onder hun hoede hadden. Het Conclaaf daarentegen betwistte dit, wanneer het "waardeloze" Terraanse volk al in aanraking gekomen was met een nieuwe bedreiging moest het uitgeroeid worden. Een enorme discussie ontstond tussen de Judicators en de Tempeliers over hoe ze om moesten gaan met wat de Terranen te wachten stond.

Het enige waar de beide kastes het over eens waren, was dat de wezens zonder twijfel met behulp van technologie van de Xel'Naga ontwikkeld waren. En dat als ze inderdaad door de Ouden geschapen waren, de Protoss maar beter voorzichtig konden zijn. Besloten werd Tassadar en zijn leger er op uit te sturen om de Terraanse werelden in de gaten te houden, eveneens moest hij de ernst van het naderende gevaar proberen in te schatten. Aan het roer van zijn vlaggeschip de Gantrithor en een vloot zware oorlogsschepen ging Tassadar op weg naar de Terraanse Sector Koprulu.

HET BEGIN VAN HET EINDE

Aangekomen in de Terraanse Sector ontdekten de verkenners van Tassadar dat de mysterieuze buitenaardse bedreiging zijn tol al had geëist van de Terraanse kolonies. Nader onderzoek wees uit dat de Chau Sara, een kolonie aan de rand van de Sector, geteisterd werd door buitenaardse organismen. Het hele landoppervlak werd bedekt door een dikke, giftige substantie die de aardkorst afbrak. Nog erger was dat de

aliens de meeste menselijke kolonisten of hadden besmet of hadden afgemaakt. Tassadar, met afgrijzen vervuld over de vernietiging van de kolonie, kon zich alleen nog maar afvragen waarom de Terranen hun kolonie niet te hulp waren gekomen.

Toen het Conclaaf het lot van de kolonie vernam, werd Tassadar onmiddellijk bevolen de gehele planeet plat te branden. Ondanks dat hij wist dat dit alle leven op de planeet zou uitroeien gehoorzaamde Tassadar. De grote oorlogsschepen van de Protoss brachten hun wapens in stelling en begonnen op de nietsvermoedende kolonie te vuren. De buitenaardse besmetting werd weggevaagd, maar zonder twijfel waren een aantal naburige werelden ook al besmet. Ook deze moest Tassadar platbranden, evenals iedere Terraanse nederzetting waarvan het vermoeden bestond dat ze besmet was. Met zijn vloot op weg naar Mar Sara, de tweede kolonie die besmet was, begon Tassadar aan de morele juistheid van zijn orders te twijfelen.

De Terranen, totaal verrast door de aanval van de Protoss op Chau Sara, stuurden een vloot er op uit om de schepen van Tassadar te onderscheppen. De Terraanse vloot maakte zich op om de kolonie tegen de Protoss te verdedigen toen onverwachts Tassadar zijn schepen beval rechtsomkeer te maken en zich terug te trekken. Tassadar, verscheurd door innerlijke twijfels, kon zich er niet toe brengen Mar Sara of de vloot die de kolonie kwam beschermen, te vernietigen. Hij zocht naar een manier om de aliens te verslaan zonder daarbij de mensheid uit te roeien. Door dat te doen weigerde hij de genocidale bevelen van zijn meesters op te volgen. Hij trok zich met zijn vloot terug, ver buiten het bereik van de detectoren van de Terranen en keek lijdzaam toe hoe de aliens de verlaten Terraanse werelden in bezit namen.

MEER OVER DE PROTOSS

De onbuigzame, conservatieve Protoss vormen een grote tegenstelling met de zich snel aanpassende Terranen en de woeste Zerg. Vanwege hun zeer geavanceerde technologie en krachtige psi-vermogens hebben de Protoss zichzelf altijd als het meest machtige volk in de bekende ruimte gezien. Niet groot in getale hebben ze geleerd hun psi-vermogens samen te laten gaan met machinerieën en dankzij deze ontwikkeling hebben ze hun legers uit kunnen rusten met zeer efficiënte robotsoldaten. De enige zwakte van de Protoss is hun onvermogen veranderingen te aanvaarden. De dogma's van de Khala zijn onbuigzaam en de Protoss weigeren er van af te wijken uit angst weer te vervallen in burgeroorlogen.

Shields

Alle militaire eenheden van de Protoss worden beschermd door defensieve krachtvelden, dit is misschien wel hun grootste voordeel in de strijd. Tijdens het Millennium van Bloed gebruikten Protoss soldaten gerichte psi-energie om zichzelf te hullen in ondoordringbare krachtvelden. In de loop der tijden wisten wetenschappers van het Conclaaf en geleerden van de Tempeliers dit energieveld na te maken met behulp van inductieve psi-veld generatoren. Nu kon zelfs de kleinste robot zich met zo'n veld beschermen. De energieschilden van de Protoss zijn bestand tegen zowel materiele als energetische aanvallen, maar kunnen tijdens een aanval wel uitgeput raken. Na verloop van tijd zal een schild weer op volle sterkte komen, met behulp van Shield Batteries kan dit herladen versneld worden.

Warp Gates

De Protoss staan bekend om hun "gründlichkeit", hun fabricagetechnieken en werktuigen zijn in de loop der tijd door vele generaties Khalai arbeiders ontwikkeld en verfijnd. Gebouwen worden op de thuiswereld Aiur gefabriceerd. Robotsondes gebruiken speciale warp-bakens om een anker en afzetpunt voor een speciale warp-poort uit te zetten; de warp-poort vervoert dan het volledig functionele gebouw van Aiur naar de plaats van bestemming. Op deze manier kunnen de Protoss zeer snel een basiskamp opzetten wanneer eenmaal een Psionische Matrix opgezet is.

Psionic Matrix

Protoss gebouwen en - in mindere mate - eenheden betrekken hun energie uit een gigantische psionische energie matrix die door Aiur uitgestraald wordt. De Nexus zorgt weliswaar voor een verbinding met deze Matrix, maar de Pylons zijn nodig om deze energie, die nodig is om de psionische energie (Psi) aan nieuwe kolonies te leveren, af te tappen. Elke Pylon genereert een Psi-veld met een zeer kort bereik wat de energie levert voor gebouwen en warp-poorten. Wanneer een gebouw de verbinding met de Psionische Matrix verliest zal het zichzelf uitschakelen totdat de verbinding weer hersteld is. Nieuwe eenheden kunnen niet door de warp-poorten afgezet worden wanneer er niet voldoende energie om ze te laten functioneren. Hoeveel Psi energie er beschikbaar is wordt weergegeven rechtsboven in het Hoofdscherm. Klikken op een Pylon of wanneer u probeert een nieuw gebouw in te voeren zal een blauw veld doen oplichten dat aangeeft hoe groot de Psionische Matrix op dat moment is.

PROTOSS EENHEDEN



Probe

Functie: Verzamelaar van grondstoffen, arbeider

Bewapening: Particle Beam

Probes zijn robotdieren die de Nexus onderhouden en de grote hoeveelheden grondstoffen verzamelen die nodig zijn om de technologie van de Protoss van energie te voorzien. Probes vervaardigen en zetten ook de micro-bakens neer die de ankers zijn voor de teleport matrices van de gebouwen. Door deze bakens kunnen de Protoss geprefabriceerde gebouwen direct van hun thuiswereld teleporteren.



Zealot

Functie: Lichte stoottroepen

Bewapening: Psionic Blades

Soldaten van de Tempeliers die de hoogste niveaus van de Khala nog niet bereikt hebben worden Zeloten genoemd. Deze onbevreesde krijgers gaan helemaal op in de Khala en kunnen als waanzinnigen te keer gaan op het strijdveld. Cybernetisch gemodificeerd en uitgerust met hun begerenswaardige krachtpakken zijn de Zeloten hét voorbeeld van ongebreidelde razernij in de strijd. De op hun voorarmen aangebrachte apparatuur kan psi-energie richten, wat eruitziet als dodelijke messen die ze als hun belangrijkste wapen gebruiken.



Dragoon

Functie: Ondersteuning

Bewapening: Phase Disruptor

Veteranen die mismaakt of dodelijk gewond zijn in de strijd kunnen zich vrijwillig opgeven om in de Dragoon exoskeletten getransplanteerd te worden. De kapotte lichamen van de vrijwilligers worden ondergebracht in de grote, gemechaniseerde Lopers. Door zich in de Khala op te laten gaan kunnen de voormalige krijgers de bewegingen van de Dragoon besturen alsof het hun eigen lichaam was. Dragoons leveren de noodzakelijke ondersteuning voor de Zeloten door schichten anti-deeltjes in een psi-veld af te vuren. Deze schichten kunnen zowel tegen grond- als luchtdoelen ingezet worden en vernietigen alles wat ze raken.

High Templar

Functie: Psi-Soldaat

Bewapening: Psi Assault (Psi aanval)

De Hoge Tempeliers zijn de doorgewinterde veteranen van het leger. Ze worden gerespecteerd voor hun moed en ervaring, en zijn altijd alert op bedreigingen voor de Thuiswereld. De Hoge Tempeliers hebben de fysieke aspecten van de militaire training opgeofferd om zich beter te kunnen wijden aan de ontzagwekkende psi-vermogens die ze hebben.

Psionic Storm (Psi-storm)

Een van de eerste lessen die de Khala leert is hoe de geest afgesloten kan worden van de omringende wereld. De Psi-vermogens van de Protoss zijn zo groot dat ze ongewild psi-“rimpels” kunnen uitzenden die andere levensvormen kunnen vernietigen. Hoge Tempeliers worden zorgvuldig getraind om deze “rimpels” te kunnen omvormen in een golf pure psi-energie waarmee de geesten van mindere soorten letterlijk aan flarden gereten kunnen worden.



Hallucination (Hallucinatie)

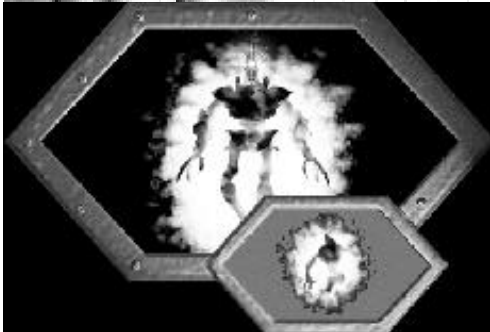
Het gerucht gaat dat sommige Hoge Tempeliers optische illusies in de vorm van andere wezens kunnen oproepen. Alhoewel deze geestverschijningen niet echt bestaan kunnen ze ingezet worden om vijandelijk vuur af te leiden en verwarring te zaaien bij vijandelijke troepen.



Summon Archon (de Archont oproepen)

In tijden van groot gevaar kunnen Hoge Tempeliers zichzelf opofferen en smelten tot een machtig psi-wezen: de Archont.



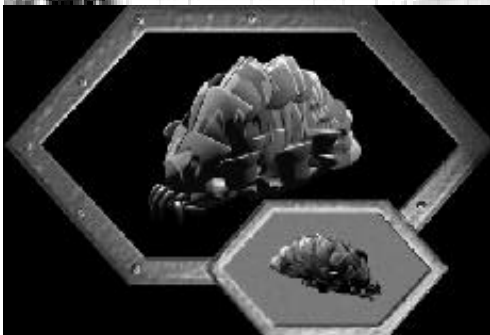


Archon

Functie: Zware stoottroepen

Bewapening: Psionic Shockwave

Deze wervelende, brandende belichamingen van de geestelijke macht van de Protoss stralen ongekende kracht uit en hun allesvernietigende psi-storm kan los gelaten worden op zowel troepen op het land als in de lucht. Alhoewel de Protoss niet graag waardevolle Tempeliers opofferen, worden zij die deze hoogste daad van toewijding uitvoeren geëerd in de annalen van de Archieven van de Tempeliers.



Reaver

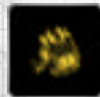
Functie: Zware mobiele artillerie

Bewapening: Vervaardigt Scarab Drones

Automatische machines die voornamelijk gebruikt worden voor ondersteuning op de grond. De gemechaniseerde Reavers staan er om bekend dat ze in luttele seconden hele kolonies kunnen platbranden. De Reaver is niet bewapend maar is uitgerust met een micro-fabricage eenheid net als de Protoss Carrier.

Create Scarab (Scarab fabriceren)

Reavers hebben kleine robotdrones bij zich, die ze ook fabriceren. Deze Scarabs worden in groepjes op vijandelijke doelen of installaties afgestuurd. In tegenstelling tot de Interceptors op de Protoss Carriers keren de Scarabs na de aanval niet terug naar de Reaver. Ze ontploffen wanneer ze hun doel raken, waarbij gigantische elektromagnetische velden ontstaan die zware schade aan de vijand toebrengen.



Scout

Functie: Snelle fighter

Bewapening: Dual Photon Blasters

Anti-Matter Missiles

Alhoewel de Protoss deze krachtige fighters als verkenners gebruiken kunnen ze het met gemak opnemen tegen de meeste andere vliegende eenheden. Ze zijn uitgerust met wapens voor zowel grond- als luchtdoelen en hun belangrijkste functie is als voorhoede voor de vloot van de Protoss; ze worden echter ook regelmatig ingezet om vijandelijke troepen aan te vallen.



Shuttle

Functie: Bepantserde Transporteur

Bewapening: Geen

Protoss Shuttles worden gebruikt om grondtroepen naar een slagveld te transporteren. Deze robotvliegtuigen zijn zwaar bepantserd maar hebben geen aanvalswapens. Shuttles zijn groot genoeg om zelfs de indrukwekkende Reavers te kunnen vervoeren.

Arbiter

Functie: Judicator Sanctum

Bewapening: Phase Disruptor Kanon

Gehuld in geheimzinnigheid en aan alle kanten latente psi-energie lekkend gaan de trage Arbiter schepen vaak met de vloot mee de strijd in. Paranormaal begaafde Judicators vormen de bemanning van de Arbiter schepen, zij gebruiken de Arbiter als een anker om een veld te projecteren dat de realiteit aantast waardoor alle geallieerde troepen in de buurt verborgen worden. Omdat de Arbiter stevig verankerd moet zijn in de ruimte-tijd om zo'n krachtig veld zonder problemen te kunnen genereren, is het schip immuun voor de effecten en blijft zichtbaar, zelfs wanneer het binnen het bereik van het veld van een andere Arbiter komt.

Recall

Shuttles zijn weliswaar het belangrijkste transportmiddel voor de grondtroepen, maar de Protoss beseften dat het snel naar een strijdveld kunnen verplaatsen van troepen van onschatbaar belang is. Met Recall ontstaat een scheur in de ruimte-tijd en iedere geallieerde eenheid die de wervelende vortex ingaat zal onmiddellijk naast de Arbiter verschijnen, die de Recall opstartte.



Stasis Field

Sommige Arbiters zijn ook in staat kleine stukken ruimte-tijd te concentreren. Alles wat hierin terechtkomt kan met niemand meer contact opnemen. Eenheden die vast komen te zitten in een Stasis veld kunnen niet bewegen of aanvallen, maar zijn ook immuun voor de gevolgen van schade en speciale vermogens.





Carrier

Functie: Battlecruiser/Vlaggeschip
Bewapening: Fabriceert Interceptors

De gigantische Carriers fungeren als hoofdkwartier voor de bevelhebbers van de Protoss vloot. Ze zijn zwaar bepantserd en hebben dikke schilden. Carriers kunnen zich een weg banen door vijandelijke blokkades door hun robot Interceptors op belangrijke vijandelijke doelen af te sturen. Ondanks dat Carriers niet uitgerust zijn met wapensystemen, maken de Interceptors hen zeer gevaarlijk in schip-tegen-schip gevechten.

Build Interceptor (Interceptor bouwen)

De zeer wendbare, computergestuurde Interceptors schichten door vijandelijke formaties en halen langzamere doelen uit de lucht met hun krachtige plasma-bommen. Interceptors worden gebouwd en onderhouden in de ruimen van een Carrier. Ze kunnen zeer snel na elkaar gelanceerd worden.



Observer

Functie: Lichte non-combat verkenner
Bewapening: Geen

Deze kleine drones worden ingezet om te patrouilleren in immense verlaten gebieden, ook worden ze gebruikt om veldslagen te observeren en vast te leggen voor latere bestudering in de Archieven. Hun complexe sensor apparatuur gebruikt zoveel energie dat defensieve apparatuur niet te gebruiken is, maar ze kunnen wel zeer gemakkelijk eenheden detecteren die zich verbergen of een Cloak gebruiken. Hierdoor zijn Observers van onschatbare waarde op het slagveld.

Observers die ingezet worden voor verkenning in de ruimte krijgen vaak helemaal geen defensieve systemen mee, maar wanneer ze ingezet worden in een militair gebied worden ze uitgerust met een micro-cloak veld dat hen voor de vijand verbergt. Net als de Arbiter heeft een Observer geen extra energie nodig om het veld in stand te houden.



GEBOUWEN VAN DE PROTOSS

Nexus

De gigantische piramide-vorm van de Nexus steekt hoog boven iedere nederzetting van de Protoss uit. De Nexus fungeert als een paranormaal anker, waardoor de Protoss hun psi-energie matrix overal in het heelal kunnen aftappen. De Nexus fabriceert ook de kleine robot Probes die kostbare grondstoffen verzamelen en de warp-bakens opbouwen die nodig zijn om andere Protoss gebouwen te teleporteren.



Pylon

Pylons zijn gehouwen uit de heilige Khaydarin Kristallen die alleen op de thuiswereld van de Protoss voorkomen. Een Pylon fungeert als een richtpunt voor de Psi-Matrix die de Nexus opbouwt. De zwevende Pylons kunnen ieder Protoss gebouw in de wijde omgeving van energie voorzien, een netwerk van Pylons zal echter aangelegd moeten worden wil een nieuwe kolonie zich kunnen uitbreiden.



Gateway

De kolkende opening in het centrum van de gigantische Gateway is waar de zwaar getrainde grondtroepen naar toe kunnen warpen vanaf Aiur.



Forge

Ook al is hun technologie ongelooflijk geavanceerd vergeleken met andere volkeren, toch streven de Protoss er voortdurend naar hun wapens en pantsers te verbeteren en verfijnen. In de Forge (de Smidse) wordt dag en nacht gewerkt, hier vindt namelijk de meeste research plaats.

- Upgrade Ground Weapons. *Verbeterd de wapens van de Probe, Zealot, High Templar en Dragoon.*
- Upgrade Shields. *Maakt de schilden van Protoss eenheden sterker.*
- Upgrade Ground Armour. *Verbeterd de bepantsering van de Probe, Zealot, High Templar, Dragoon en Reaver.*



Assimilator

Protoss gebouwen en apparatuur worden grotendeels op Aiur gefabriceerd en gaan via warp naar waar ze ingezet moeten worden. Ruwe materialen zijn echter nog steeds nodig voor vervoer naar de thuiswereld maar ook om de warp-poorten te creëren waarmee nieuwe goederen geteleporteerd worden. Vespene gas is voor de Protoss net zo waardevol als voor de Terranen. De Assimilator verwerkt en verpakt het gas dat geproduceerd wordt door de geiser waarop de Assimilator gebouwd is.



Cybernetics Core

In de Cybernetics Core bevinden zich het constructiemateriaal en de geautomatiseerde fabrieken die essentieel zijn voor de productie van de Dragoons. Diep in de Core verborgen bevinden zich de mysterieuze Overzetters die de geesten van in de strijd gesneuvelde Protoss samensmelten met de koude stalen exoskeletten van de Dragoons.

- Singularity Charge. *Door een techniek toe te passen die de amplitudemodulatie van antideeltjes herstructureert wordt het bereik van de Phase Disruptor van de Dragoon vergroot.*
- Upgrade Air Weapons. *Verbeterd de wapens van de Scout, Arbiter en Carrier.*
- Upgrade Air Armour. *Verbeterd de bepantsering van alle luchtseenheden.*

Citadel of Adun

Het ultieme doel van elke krijger is het hoogste niveau van de Khala te bereiken. Hiertoe brengen ze veel tijd in de zwevende Citadels door, enerzijds in diepe meditatie, anderzijds trainen ze elkaar in de krijgskunst. De Citadels van Adun zijn vernoemd naar een van de grootste meesters van de Khala, jonge krijgers studeren hier en doen onderzoek.

- Leg Enhancements. *De power suits van de Zeloten kunnen met cybernetische versterkers uitgerust worden waardoor deze krijgers met angstaanjagende snelheid hun slachtoffers kunnen benaderen.*

Robotics Facility

De Protoss gebruiken hun geautomatiseerd oorlogstuig om hun aantal te vergroten en het verlies van levens te voorkomen. De Robot fabrieken vervaardigen deze voertuigen weliswaar, maar bijgebouwen zijn nodig om de productie uit te kunnen breiden.

Robotics Support Bay

Dit bijgebouw geeft de Robot fabriek meer mogelijkheden. Het maakt zelf geen nieuwe eenheden, maar kan wel nieuwe, efficiëntere onderdelen ontwikkelen.

- Upgrade Scarab Damage. *Door hun elektromagnetische velden te synchroniseren kunnen Scarabs door middel van schokgolven grote hoeveelheden schade toebrengen.*
- Increase Reaver Capacity. *Door een recent ontwikkelde micro-fabriek in een Reaver in te bouwen kan deze meer Scarabs bij zich hebben.*
- Gravitic Drive. *Het combineren van anti-zwaartekracht theorie met de nieuwe repulsie technologie maken snellere motoren voor de Shuttle mogelijk.*

Observatory

De Protoss beschouwen geschiedschrijving van vitaal belang, omdat ze geloven dat belangrijke gebeurtenissen naklinken door de ruimte- tijd en als les kunnen dienen voor wie verstandig genoeg is ze te bestuderen. Zelfs tijdens het Millennium van Bloed beschreven de klerken van de Protoss de oorlogen en hun helden voor de toekomst. Het Observatorium is een moderne versie van de oude bibliotheken van de klerken, hier worden de gegevens die de robot Observers verzameld hebben opgeslagen en gecatalogiseerd zodat toekomstige generaties de gebeurtenissen kunnen bestuderen.

- *Gravitic Booster. Het combineren van anti-zwaartekracht theorie met de nieuwe micro-voortstuwingstechnieken maken snellere motoren voor de Observer mogelijk.*
- *Sensor Array. Observers kunnen uitgerust worden met sterk verbeterde scanners die deze vliegende robot zijn werk nog beter kunnen laten verrichten.*



Templar Archives

De Archieven van de Tempeliers zijn duistere, geheimzinnige gebouwen waar de legioenen van de Hoge Tempeliers getraind worden. Deze gerespecteerde krijgers waren belast met het gebruik van de ontzagwekkende psi-krachten van hun volk. Met behulp van de Archieven konden zij communiceren met hun voorvaderen waardoor ze kennis opdeden die voor gewone krijgers niet toegankelijk was.

- *Khaydarin Amulet. Wanneer ze zich uitrusten met amuletten die gemaakt zijn van Khaydarin Kristal kunnen de Hoge Tempeliers de energie van de Khala met grotere efficiëntie gebruiken.*
- *Psionic Storm. Door zijn geest open te stellen en ruwe psi-energie uit te zenden kan een Hoge Tempelier meerdere vijanden tegelijkertijd aanvallen.*
- *Hallucination. Met behulp van deze geestelijke discipline kan een Hoge Tempelier beelden in de geest van zijn vijand oproepen. Alhoewel deze geestverschijningen niet echt zijn, zijn ze niet van de werkelijkheid te onderscheiden.*
- *Summon Archon. Een daad van ware heldhaftigheid, door zich op te offeren kunnen twee Hoge Tempeliers samensmelten en ontstaat de ultieme psi-krijger.*

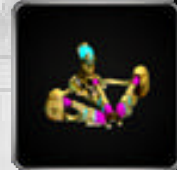


Stargate

De machtige oorlogsschepen van de Protoss hebben een krachtigere warp-verbinding nodig dan de Gateway. De immense Stargate kan schepen uit een omloopbaan om Aiur teleporteren naar het oppervlak van verre planeten.

Fleet Beacon

Het Vlootbaken is eenvoudig te herkennen, het is opgebouwd rondom een grote bol die met grote precisie uit het grootste en meest pure Khaydarin Kristal geslepen is. Het Baken richt Psi door deze bol om de warp-openning te versterken en te vergroten die door de Stargate opgezet is. Hierdoor kan de Stargate zelfs de grootste schepen van de Protoss teleporteren.



- Apial Sensors. *Ondergebracht in het neusgedeelte van de Scout, deze speciale sensoren geven een langer bereik.*
- Gravitic Thrusters. *Het combineren van anti-zwaartekracht theorie met de nieuwe micro-voortstuwings technieken maken snellere motoren voor de Scout mogelijk.*
- Increase Carrier Capacity. *De Carrier krijgt extra ruimte voor fighters*

Arbiter Tribunal

De machtige Arbiter schepen die voortdurend gehuld zijn in een vervormingsveld zijn bijna niet zonder problemen te teleporteren. De Tribunal dient als een soort warp-anker, de lokale tijd-ruimte wordt versterkt zodat de Arbiters via de Stargates kunnen worden overgebracht.

- Khaydarin Core. *Door pure Khaydarin Kristallen in het hart van de reactor van het schip te spuiten krijgt de Arbiter meer opslagcapaciteit voor energie.*
- Recall. *Door de ontwikkeling van technologie waarmee de ruimte verbogen kan worden kan de Arbiter als ankerplaats dienen, eenheden kunnen zonder tijdverlies naar de locatie van de Arbiter gewarped worden.*
- Stasis. *Door tijd-ruimte velden te manipuleren kan de Arbiter eenheden in Stasis plaatsen. De eenheid kan zich dan weliswaar niet verplaatsen, maar kan ook op geen enkele wijze door andere eenheden lastig gevallen worden.*

Shield Battery

De Shield Battery heeft een Khaydarin kern die lokale Psi energie absorbeert en deze vasthoudt totdat Protoss in de buurt het nodig hebben. Door een van de vele energie-spaken aan te raken, kan een geallieerde Protoss krijger of eenheid zeer snel zijn schild-energie op peil brengen. De Battery heeft weliswaar een beperkte capaciteit, maar zal zichzelf weer herladen. Zorgvuldig positioneren van meerdere Batteries in een gevechtszone kan het verschil betekenen tussen overwinning en nederlaag.

Photon Cannon

De Protoss genieten van de glorie van het man-tegen-man gevecht, maar ze beseffen ook dat geautomatiseerde verdedigingswerken nodig zijn om hun kolonies te bewaken. Het Photon Cannon vuurt een ingekapselde bol antimaterie af, net zoals de Dragoon dat doet. Het is een zeer effectief wapen tegen zowel grond- als luchtdoelen. Een Kanon bevat bovendien speciale sensoren - afgeleid van de kleine Observers - die het in staat stellen eenheden te detecteren die zich verschuilen of Cloak gebruiken. Net als bij alle andere gebouwen van de Protoss moeten er genoeg Pylons aanwezig zijn om een Kanon operationeel te houden. Wordt hun verbinding met de Psi-Matrix verbroken dan zullen ze zichzelf uitschakelen - de vijanden van Aiur kunnen dan ongehinderd hun gang gaan.

DE STAMMEN VAN DE PROTOSS

De Khala mag dan wel de Protoss opgedragen hebben hun oude Stammen gemeenschap op te geven en het nieuwe kaste stelsel te aanvaarden, toch houden velen nog vast aan de oude gewoontes en gebruiken. De verschillende Stammen bleven bestaan om de Protoss te herinneren aan hun dwaasheden van weleer. Toen de Judicators de heersende kaste werden, vormde het separatisme van de Stammen echter niet langer een bedreiging voor de samenleving. Het meest opvallende aan de Stammen is dat iedere Stam een eigen huidskleur heeft, variërend van gevlekt grijs tot donkerblauw.

Ara

Kaste: Judicator

Positie: Conclave Praetor Guard

Kleur van de Stam: rood



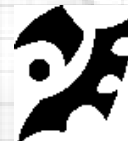
De Ara is een relatief jonge Stam. Zij waren de eersten die zich achter de visie van Khas schaarden. Het jeugdige enthousiasme van de Ara hielp bij de acceptatie van de voorschriften van de Khala, en enthousiasmeerde andere Stammen om vrede te sluiten. De Ara hebben de macht binnen de Judicator kaste en bepalen dan ook wie in het Conclaaf zitting neemt. Gezien de recente gebeurtenissen zijn de Ara van mening dat de Zerg het grootste probleem voor de Protoss vormen en dat de mens zijn eigen boontjes maar moet doppen.

Akilae

Kaste: Templar

Positie: High Templar Command

Kleur van de Stam: groen



De Akilae vormen de beste strijders van de Protoss en hebben de andere Stammen gedurende honderden jaren overheerst tijdens het Millennium van Bloed. Ze beseften echter al snel dat de visie van Khas over een eensgezind volk een nieuwe tijd zou betekenen. De bescherming van de Thuiswereld is aan de zorg van de Akilae toevertrouwd, en al generaties lang hebben ze een goede taak verricht. Aangevoerd door de machtige Hoge Tempeliers staan Akilae aan het hoofd van alle Tempeliers die ten strijde trekken. Alhoewel zeer loyaal zijn de Akilae onlangs in discussie gegaan met hun meerderen, de Judicators. Zij zijn van mening dat de mensheid beschermd moet worden tegen dreiging van de Zerg, en niet zomaar uitgeroeid mag worden.

Shelak

Kaste: Judicator

Positie: Librarians; Keepers of the Khaydarin Crystals

Kleur van de Stam: wit



De Shelak Stam was het meest betrokken bij het oude volk, de Xel'Naga. Daarom werden ze door de Judicators aangesteld om de machtige Khaydarin Kristallen te bestuderen en beschermen. Deze Kristallen maken de indrukwekkende technologie van de Protoss mogelijk. De Shelak zijn geïntrigeerd door de nalatenschap van de Xel'Naga en bestuderen nijver de

oude geschriften. Ook al is de wetenschap van de Xel'Naga tot verboden kennis verklaard door de Judicators, de Shelak mogen nog steeds de archieven raadplegen. De Judicators hopen dat de Shelak de geheimen van de Xel'Naga kunnen ontcijferen en op die manier hun kennis voor de Khala kunnen vergroten.

Sargas

Kaste: Templar

Positie: Enforcers/ Assassins

Kleur van de Stam: blauw



Zonder twijfel zijn de Sargas de meest beruchte Stam en ze zijn een ietwat oppervlakkig verbond met het Conclaaf aangegaan. Net als de Venatir voor hen, blijven de Sargas vechten tegen het effect van de Khala op hun Stam. Ze willen hun "vrije wil" en de identiteit van de Stam niet opgeven en bieden hun hulp alleen dan aan als het in hun voordeel is. Het Conclaaf heeft ontdekt dat de Sargas zeer bedreven moordenaars zijn, en heeft ze dan ook aangesteld als de officiële moordenaars in dienst van de Protoss. Opvallend is dat de Sargas Stam meer Duistere Tempeliers heeft gehad dan welke Stam ook.

Auriga

Kaste: Templar

Positie: Protectors of the Great Fleet

Kleur van de Stam: Oranje



De Auriga zijn belast met het onderhoud en de bediening van de grote Carriers en Arbiters die de ruimte rond Aiur beschermen. Ze hebben het Conclaaf daarin nog nooit teleurgesteld. Millennia geleden waren de Auriga de eerste Stam die zeilschepen bouwde en hiermee over de woedende zeeën van Aiur trok. Bezeten door de drang hun schepen onbekend gebied in te sturen staan de Auriga altijd gereed om iedere vijand te bestrijden die de Thuiswereld nadert.

Furinax

Kaste: Khalai

Positie: Weaponsmiths en Technologists

Kleur van de Stam: paars



Alhoewel de Furinax Stam iedere vorm van oorlog voeren afkeurt kan op hen gerekend worden om de Thuiswereld met moed en geweld te verdedigen. Generaties lang al dienen de Furinax hun volk als wapensmeden en bouwers. Ze zijn geobsedeerd door het samen doen gaan van de heilige energie van de Khaydarin Kristallen met moderne technologie, en zijn zeer trots op wat ze bereikt hebben hierin. Hun grootste prestaties zijn het revolutionaire power suit van de Zeloten en de sterke exoskeletten van de Dragoons.

DE HELDEN

Arcturus Mengsk

Man, Terraan, 38 jaar oud
Voormalig Prospector voor de
Confederatie

Leider van de Zonen van Korhal

Arcturus was een succesvolle Prospector voor de regering van de Confederatie. Alhoewel zijn thuiswereld Korhal IV een broeinest van burgerlijk verzet en anti-Confederatie gevoelens was, diende Arcturus zijn regering naar eer en geweten. Toen de onlusten op Korhal IV leken te exploderen, vuurde de Confederatie een salvo nucleaire raketten (Apocalypse klasse) op de kolonie af. De planeet werd totaal vernietigd en Arcturus bleef achter met slechts de herinneringen aan zijn familie en het leven dat hij eens geleid had. Hij nam onmiddellijk ontslag als Prospector en zwoer een heilige eed dat hij de Confederatie die zijn leven verwoest had zou omver werpen. Samen met een groot aantal overlevenden van de ramp op Korhal stichtte Arcturus een militante terroristengroep onder de naam De Zonen van Korhal met als enige doel de ondergang van de gehate Confederatie.

Jim Raynor

Man, Terraan, 29 jaar oud
Voormalig politiecommandant

Bevelhebber bij de Zonen van Korhal

Vroeger was hij politiecommandant bij de Confederatie, maar nu is Jim Raynor een van de trouwste leden van de organisatie van Arcturus Mengsk. Raynor probeerde jarenlang de vrede te bewaren in de Mar Sara kolonie, maar toen de troepen van de Confederatie hardhandiger werden in hun aanpak, besloot Raynor zich aan te sluiten bij de Zonen van Korhal. Hij mag dan wel een nieuweling zijn maar Raynor heeft bewezen een dynamische leider te zijn en hij wordt gerespecteerd door de troepen onder zijn bevel. Hij komt wel eens wat sarcastisch over, maar Jim is ontzettend loyaal en zal zonder enige aarzeling zijn leven in de waagschaal stellen voor de Zonen van Korhal.



Sarah Kerrigan

Vrouw, Terraan, 26 jaar oud
Voormalige huurmoordenaar voor de
Confederatie
Onderbevelhebber bij de Zonen van
Korhal

Omdat ze als kind al in het Ghost trainings-programma opgenomen werd, heeft Kerrigan nooit een normaal leven gekend. De neurale behandelingen die gedaan werden om haar latent aanwezige psi-vermogens af te zwakken maakten haar tot een terug-getrokken en introvert kind. Ze werd gedwongen talloze vijanden van haar meesters in de Confederatie te vermoorden en werd uiteindelijk onderworpen aan een aantal illegale experimenten van haar regering. Tijdens een razzia op een afgelegen Terraanse buitenpost ontdekte Arcturus Mengsk haar bestaan en bevrijdde hij haar uit de klauwen van de geleerden van de Confederatie. De Confederatie had hun beider leven vernietigd en het was niet al te moeilijk de jonge vrouw te overtuigen haar talenten in dienst te stellen van de Zonen van Korhal. Kerrigan wordt vaak ingezet als scherprechter, maar ze heeft nooit toegegeven aan de duistere aspecten van haar aard.

Edmund Duke

Man, Terraan, 53 jaar oud
Generaal voor de Confederatie
Alpha Squadron Division

Generaal Edmund Duke is al veertig jaar een trouwe volgeling van de Confederatie. Hij wordt meer gedreven door zijn hang naar macht en controle dan dat hij politiek betrokken is. Duke heeft de reputatie alles "volgens het boekje" te doen. Zijn vele dienstjaren bij het Alpha Squadron hebben hem een grote tactische ervaring gegeven, waardoor hij een van de grootste militaire geesten in de Terraanse Sector is. Ondanks zijn kwaliteiten hebben Duke's ego en onverdraagzame trots al vaak tot harde confrontaties met zijn minderen geleid.

Aldaris

Protoss, 740 jaar oud
Judicator
Adviseur bij het Koprulu Expeditieleger

Aldaris gelooft heilig in de visie van de Protoss van een Nieuw Begin. Hij stelt de gemeenschap en onzelfzuchtige eer boven alle andere zaken. Hij is belast met de supervisie over Tassadar en zijn expeditie-leger, hij staat snel klaar met kritiek op de jonge commandant. Aldaris heeft er geen moeite mee iedereen die de dogma's van de Protoss niet aanhangt te brandmerken als verraders en ketters.

Zeratul

Protoss, 634 jaar oud
Praetor van de Duistere Tempeliers
Moordenaar/Avonturier

Net als zijn duistere broeders werd ook Zeratul lang geleden van de Thuiswereld van de Protoss verbannen omdat hij zich weigerde te onderwerpen aan de "gemeenschappelijke glorie" van de Khala. Daarom koestert Zeratul een intense haat tegen het Conclaaf en de kaste van Judicators die verantwoordelijk waren voor zijn ballingschap. Zeratul is trots en nobel, maar een duister en tragisch aura omgeeft hem. Hij mag dan wel heimelijk en berekenend zijn, hij is zeer integer en zou graag alles riskeren om de lang geleden voor hem verloren gegane Thuis-wereld Aiur te verdedigen.

Fenix

Protoss, 397 jaar oud
Tempelier
Praetor van het Verdedigingsleger van de Protoss

Fenix rees naast zijn vriend Tassadar op door de rangen van de Tempeliers. Hij is geslepen en heeft heel wat macht, hij heeft in talloze slagen gevochten tegen de vijanden van de Protoss. Fenix kent een groot medeleven maar kan ook in woeste razernij vervallen, hij is een van de oudste en grootste supporters van Tassadar. Fenix wantrouwt Aldaris en de Judicator kaste en vertrouwt in het heetst van de strijd alleen op de eer van zijn mede-Tempeliers en zijn eigen ongeëvenaarde vaardigheid.

Tassadar

Protoss, 356 jaar oud
Hoge Tempelier
Bevelhebber van de expeditie naar
Koprulu

Tassadar is een goed voorbeeld van het groeiende schisma in de samenleving van de Protoss. Hij behoort tot een nieuwe generatie die naar een dynamische toekomst uitziert en is zwaar gefrustreerd door de starre ideeën over het verleden van de oudere generaties. Hij is van mening dat de onbuigzame aard van de Protoss en het feit dat ze niet in staat zijn zich te bezinnen over oude tradities, de ondergang van zijn volk zal zijn. Hij is gefascineerd door de vermogens en het mysticisme van de afvallige kaste der Duistere Tempeliers en hoopt een manier te vinden om een brug te slaan tussen de bannelingen en zijn meesters.

De Oppergeest

Geestelijke Entiteit, leeftijd onbekend
Heerser over de Zerg Zwermen

Tallose millennia geleden werd hij geschapen door de geheimzinnige Xel'Naga, de Oppergeest is het collectieve bewustzijn van de Zerg. Hij is ervan overtuigd dat hij bestaat om zich te ontwikkelen tot de meest perfecte levensvorm, dit moet gebeuren door de sterkste soorten in het universum in zich op te nemen. De Oppergeest heeft slechts één doel voor ogen: zijn heilige missie. Niets kan hem tegenhouden om zijn doel te bereiken. Hij koestert een diep respect voor de Protoss, hij denkt dat dit het grootste volk is dat hij ooit heeft geprobeerd te assimileren. Het onvermijdelijke conflict met de Protoss zal de ultieme test zijn.

Daggoth

Zerg Cerebraat, leeftijd onbekend
Meester van het Tiamat Broedsel

Net als alle andere Cerebraten is Daggoth geschapen om de Oppergeest te helpen bij het onder controle houden van de Broedsels van de Zerg. Hij heeft het bevel over het grootste Broedsel, de Tiamat en Daggoth dient de Oppergeest met moed en wreedheid.



Daggoth is een van de meest wilskrachtige Cerebraten en geeft de andere Cerebraten vaak raad over hoe ze de Oppergeest het beste kunnen dienen.

Zasz

Zerg Cerebraat, leeftijd onbekend
Meester van het Garm Broedsel

Zasz, die zonder ophouden zijn mede-wezens de gehoororganen van het lichaam vraagt is zonder twijfel een van de meest intelligente Cerebraten. Zasz wil alles over de andere Cerebraten te weten komen zodat ze nog beter zouden kunnen samenwerken. Maar Zasz' huichelachtige karakter doet zijn mede-Cerebraten vaak aan hem twijfelen en ze gaan hem dan ook uit de weg. Zasz mag dan wel irritant zijn, hij is onvoorwaardelijk trouw aan de Oppergeest en de heilige zaak van zijn volk.

- Wie hebben Starcraft gemaakt -

Game Design

Blizzard Entertainment

Executive Producer

Allen Adham

Producers

James Phinney, Bill Roper, Mike Morhaime

Senior Designers

James Phinney, Chris Metzen

Lead Programmer

Bob Fitch

Programming

Collin Murray, Michael Morhaime, Frank Pearce, Patrick Wyatt, Mike O'Brien, Gage Galinger, Dan Liebgold, Rob Huebner

AI Programming

Bob Fitch, Brian Fitzgerald, Brian Bishop

Campaign Editor

Jeff Strain

Battle.net Programming

Mike O'Brien, Scott Coleman, Dan Liebgold

Installer Programming

Michael Heiberg

Art Directors

Samwise Didier, Duane Stinnett

3D Artwork

Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Samwise Didier, Roman Kenney, Maxx Marshall, Rob McNaughton, Micky Nielsen, David Pursley, Eric Flannum, Bill Petras, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Dave Berggren, Brian Sousa

Artwork

Dave Berggren, Samwise Didier, Trevor Jacobs, Justin Thavirat, Nick Carpenter, Duane Stinnett

Technical Artists

Robert Djordjevich, Jeffrey Vaughn, Peter Underwood

Director of Blizzard Film

Matt Samia

Cinematic Directors

Matt Samia, Duane Stinnett

Cinematic 3D Artists

Matt Samia, Duane Stinnett, Brian Sousa, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Harley Huggins II, Rob McNaughton, Scott Abeyta, Stu Rose, Sharon Shellman, Bill Petras, David Pursley, Maxx Marshall, Eric Flannum

Cinematic Technical Artist/Video Engineer

Joeyray Hall

Storyboard Artists

Nick Carpenter, Bill Petras, David Pursley, Matt Samia, Duane Stinnett, Justin Thavirat, Brian Sousa

Audio Producers

Glenn Stafford, Shane Dabiri

Music

Glenn Stafford, Jason Hayes, Derek Duke, Big Tuna

Sound Design

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy W. Bush, Joeyray Hall, Matt Uelmen

Voice Production, Direction & Casting

Glenn Stafford, Mark Schwarz, Chris Metzen

Recording Engineer

Robert Koenigsberg

Script & Story

Chris Metzen, James Phinney

Voices

Glynnis Talken, Michael Gough, Paul Eiding, Lani Minella, Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Matt Samia, Jason Hayes, Tiffany Hayes, Tracy W. Bush, Allen Adham, Paul W. Sams, Jorge Rivero, Harley Huggins II, Duane Stinnett, Micky Neilson, James W. Harper, Jack Ritschel, Robert Clotworthy, James "Whiteboy" Page

Strike Team

Allen Adham, James Phinney, Mike O'Brien, Samwise Didier, Chris Metzen, Bob Fitch, Mike Morhaime, Patrick Wyatt

Associate Producers

Shane Dabiri, Mark Kern

Scenario Design

James Phinney, Chris Metzen, Eric Flannum

Scenario Layout

Eric Flannum, Dean Shipley, Ian Welke, Chris Sigaty, Rev. Dan Moore

Manual Design & Layout

Peter Underwood, Bill Roper, Chris Metzen, Jeffrey Vaughn

Manual Artwork

Samwise Didier, Chris Metzen, Bill Petras, Sharon Shellman, Brian Sousa, Stu Rose, Eric Flannum, Scott Abeyta, Peter Underwood, Rob McNaughton

Director of Operations

Isaac Matarasso

Director of Support Services

Robert Bridenbecker

QA Manager

Michael Brannigan

Lead Tester

Chris Sigaty

Assistant Lead Tester

Ian Welke

QA Analysts

Geoff Fraizer, Mike Givens, David Hale, Brian Love, Dan Moore, Matt Morris, Dean Shipley, Jamie Wiggs

Additional Testing

Eric Dodds, Frank Gilson, John Lagrave, Judah Mehler, Nick Santucci, Derek Simmons, Phil Stuart, Chris Millar

Hardware Specialist

Vic Larson

Lead Technical Support

Twain Martin, John Schwartz

Technical Support

Michael Barken, Roger Eberhart, Liem Le, Kirk Mahony, Mike Murphy, Chad Myers, Brandon Riseling, Jason Schmit, Mick Yanko

Online Support

Alen Lapidis, Scott Mercer, Pat Nagle, Collin Smith

Office Administration

Christina Cade, Kira Inlow, Dana Martin

Executive Dunsel

Alan Dabiri

Localisation Producers

Flavie Gufflet-Dowling, Shane Dabiri

Localisation Coordinators

Antje Hink, Louis Mutter

Localisation QA

Padraig McCaul, Shane Moran, Juan Martinez

Localisation Engineer

Mike Hayes, Damien Monaghan

Localisation Support

Florian Muller, Astrid Schiller

Localisation Graphics and Design

Sheila Stephens

Information Systems Manager

Adrian Luff

Information Systems

Chad Chaudhry, Andrew Edwards, Hung Nyugen

Public Relations

Susan Wooley

Business Development

Paul W. Sams, Melissa Edwards, Shannon Welch

Legal Counsel

Paula V. Duffy, Eric Roeder, Kevin Crook, Mark Reichenthal

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault

U.S. Sales

Todd "Little Buddy" Coyle, Danny Kearns

International Sales

Jack Allewaert, Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pages, Florian Mueller

Direct Sales

Rob Beatie, Kim Farrington

Manufacturing

John Goodman, Tom Bryan, Jaime Chavez

Battle.net Hosting Partners

GlobalCenter, MindSpring, Exodus, Multiplay

Thanks To

Blizzard North, Walter Forbes, Henry Silverman, Ron Millar, Adam Maxwell, Rob Pardo, Wizards of the Coast, Omar Adham, Gretchen Witte, Ray the Soda Guy, Robert A. Heinlein, Insomnia, Scott Adams, Trisha Ann Ochoa, Patricia Ford, Sausage McMuffins, Team Fortress Software, The Prodigy, Rage Against the Machine, Mountain Dew, Karen Peris (glow), Terry Gilliam, Tracey McNaughton, Jackie Chan, Strung Out, John P. Kee, Evander Holyfield, Erykah Badu, Scooperelli, Brazil 2001, Paul Thomas Anderson, the Shmoo, Gabrielle (Xena's scene-stealin' friend), Krissann, Steven Ward Bush, The Aesir, Nena, Team Hamro, Natalie Merchant, Dr. Gregory T. Street, Walt Simonson, Bob Huggins, Karen Mikinka, Jenny Porter, Stanley Kubrick, Walter Takata, Steven Spielberg, Susan Stafford, Victor & Beverly Morhaime, Moebius, Edwin Braun, the Girls of Crazy Horse II, Guinness Brewing Company, The Poxo Boggards, Chris Quiming, Juan Gimenez, Ray's Pork Rinds, James Shipley, Lisa Pearce, Storm Watch 97 "El Nino", Jason Thor Hall, monkeys, Damian Russell Hall, Gene Roddenberry, Shane's (not Alan's) Mom, Molly Miller, Pen Pen, Marlboro, Dawn Sexton, Fran Loosen, Alison Leigh Breckenridge, Dawn Caddel, Lady Ariana, Stan Winston, Avalon Tattoo, Danny Boyle, the Notorious Crawford, Master Brandon Dillon, Bill and Sharon Strain, Ozora Mirai, Tori Fitch, Eufemia Palomino, Bob & Frances Bridenbecker, Nuclear Rabbit, Kali Old Schoolers, Long Island Ice Teas, Michael Miller, Carl Sagan, The Andrews Boys, The Universal Cleric Corporation, Teri Huggins Garrison, Soul Coughing, Valerie Marshall, Quinn Stafford, Elizabeth Millar, Lyssa Lenske, Michael Mann, Kristin Huntsman, Guttermouth, Rebekah, Melissa Estes, Alen Yen, Rush, Annie and Baby Madeline Strain, the residents of SouthPark, Big Joe, Stymie Evets, Sandra Schneible, The Barenaked Ladies, Chow Yun Fat, Herodotus, Bob Moseley, 420, Christy Goddess, Ayukawa Madoka, Ethan Stafford, Martin Luther King Jr., ChickenKing, Richard Corben, Dragu Energists, Leslie the Long Beach Lovely, George Lucas, Miyazaki Hayao, Lucky the donkey, Sen.-CA, Salty Dog (R), Amos the Dog, James Cameron, Operation CWAL

And you for reading this!

Special Thanks To

Chris McLeod
Bob and Jan Davidson

BLIZZARD ENTERTAINMENT

SS

YOU SHOULD CAREFULLY READ THE FOLLOWING END USER LICENSE AGREEMENT BEFORE INSTALLING THIS SOFTWARE PROGRAM. BY INSTALLING, COPYING OR OTHERWISE USING THE SOFTWARE PROGRAM, YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT. IF YOU DO NOT AGREE WITH THE TERMS OF THIS AGREEMENT, PROMPTLY RETURN THE UNUSED SOFTWARE PROGRAM TO THE PLACE FROM WHICH YOU OBTAINED IT FOR A FULL REFUND.

This software program (the "Program"), any printed materials, any on-line or electronic documentation, and any and all copies and derivative works of such software program and materials are the copyrighted work of Blizzard Entertainment, a division of Davidson & Associates, Inc., or its suppliers. All use of the Program is governed by the terms of the End User License Agreement which is provided below ("License Agreement"). The Program is solely for use by end users according to the terms of the License Agreement. Any use, reproduction or redistribution of the Program not in accordance with the terms of the License Agreement is expressly prohibited.

END USER LICENSE AGREEMENT

1. Limited Use License. Blizzard Entertainment ("Blizzard") hereby grants, and by installing the Program you thereby accept, a limited, non-exclusive license and right to install and use one (1) copy of the Program for your use on either a computer or portable computer. In addition, the Program has a multi-player capability that allows up to eight players per registered version of the Program to play concurrently. These additional copies of the Program are known as and referred to hereafter as "Spawned Versions." You may install Spawned Versions of the Program on an unlimited number of computers. However, Spawned Versions of the Program must be played in conjunction with the registered version of the Program from which they were spawned. All of the terms and conditions of the License Agreement shall also apply to the Spawned Version of the Program, with the exception that the Spawned Version may be installed on as many computers as you wish. The Program also contains a Campaign Editor (the "Editor") that allows you to create custom levels or other materials for your personal use in connection with the Program ("New Materials"). All use of the Editor or any New Materials is subject to this License Agreement. The Program is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in the Program.

2. Ownership. All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof (including but not limited to any titles, computer code, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, animations, sounds, musical compositions, audio-visual effects, methods of operation, moral rights, any related documentation, and "applets" incorporated into the Program) are owned by Blizzard Entertainment or its licensors. The Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. All rights are reserved. The Program contains certain licensed materials and Blizzard's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

3. Responsibilities of End User.

A. Subject to the Grant of License hereinabove, you may not, in whole or in part, copy, photocopy, reproduce, translate, reverse engineer, derive source code, modify, disassemble, decompile, create derivative works based on the Program, or remove any proprietary notices or labels on the Program without the prior consent, in writing, of Blizzard.

B. The Program is licensed to you as a single product. Its component parts may not be separated for use on more than one computer.

C. You are entitled to use the Program for your own use, but you are not entitled to:

- (i) sell, grant a security interest in or transfer reproductions of the Program to other parties in any way, nor to rent, lease or license the Program to others without the prior written consent of Blizzard.
- (ii) exploit the Program or any of its parts for any commercial purpose including, but not limited to, use at a cyber café, computer gaming center or any other location-based site. Blizzard may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; contact Blizzard for details;
- (iii) use or allow third parties to use the Editor and the New Materials created thereby for commercial purposes including, but not limited to, distribution of New Materials on a stand alone basis or packaged with other software or hardware through any and all distribution channels, including, but not limited to, retail sales and on-line electronic distribution without the express written consent of Blizzard; and
- (iv) host or provide matchmaking services for the Program or emulate or redirect the communication protocols used by in the network feature of the Program, through protocol emulation, tunneling, modifying or adding components to the Program, use of a utility program or any other techniques now known or hereafter developed, for any purpose including, but not limited to, network play over the Internet, network play utilizing commercial or non-commercial gaming networks or as part of content aggregation networks without the prior written consent of Blizzard.

4. Program Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this License Agreement, provided the recipient agrees to the terms of this License Agreement and you agree to remove the Program and any New Materials from your computer or portable computer.

5. Termination. This License Agreement is effective until terminated. You may terminate the License Agreement at any time by destroying the Program and any New Materials. Blizzard may, at its discretion, terminate this License Agreement in the event that you fail to comply with the terms and conditions contained herein. In such event, you must immediately destroy the Program and any New Materials.

6. Export Controls. The Program may not be re-exported, downloaded or otherwise exported into (or to a national or resident of) any country to which the U.S. has embargoed goods, or to anyone on the U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals or the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. By installing the Program, you are agreeing to the foregoing and you are representing and warranting that you are not located in, under the control of, or a national or resident of any such country or on any such list.

7. Limited Warranty. Blizzard expressly disclaims any warranty for the Program, Editor and Manual(s). The Program, Editor and Manual(s) are provided "as is" without warranty of any kind, either express or implied, including, without limitation, the implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, or noninfringement. The entire risk arising out of use or performance of the Program and Manual(s) remains with the User, however Blizzard warrants up to and including 90 days from the date of your purchase of the Program that the media containing the Program shall be free from defects in material and workmanship. In the event that the media proves to be defective during that time period, and upon presentation to Blizzard of proof of purchase of the defective Program, Blizzard will at its option 1) correct any defect, 2) provide you with a product of equal or lesser value, or 3) refund your money. Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or liabilities for incidental damages, so the above limitations may not apply to you.

8. Limitation of Liability. NEITHER BLIZZARD, DAVIDSON & ASSOCIATES, INC., ITS PARENT, SUBSIDIARIES OR AFFILIATES SHALL BE LIABLE IN ANY WAY FOR LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THE PROGRAM OR EDITOR INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES.

9. Equitable Remedies. You hereby agree that Blizzard would be irreparably damaged if the terms of this License Agreement were not specifically enforced, and therefore you agree that Blizzard shall be entitled, without bond, other security, or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this License Agreement, in addition to such other remedies as Blizzard may otherwise have available to it under applicable laws.

10. Miscellaneous. This License Agreement shall be deemed to have been made and executed in the State of California and any dispute arising hereunder shall be resolved in accordance with the law of California. You agree that any claim asserted in any legal proceeding by one of the parties against the other shall be commenced and maintained in any state or federal court located in the State of California, County of Los Angeles, having subject matter jurisdiction with respect to the dispute between the parties. This License Agreement may be amended, altered or modified only by an instrument in writing, specifying such amendment, alteration or modification, executed by both parties. In the event that any provision of this License Agreement shall be held by a court or other tribunal of competent jurisdiction to be unenforceable, such provision will be enforced to the maximum extent permissible and the remaining portions of this License Agreement shall remain in full force and effect. This License Agreement constitutes and contains the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof and supersedes any prior oral or written agreements.

I hereby acknowledge that I have read and understand the foregoing License Agreement and agree that the action of installing the Program is an acknowledgment of my agreement to be bound by the terms and conditions of the License Agreement contained herein. I also acknowledge and agree that this License Agreement is the complete and exclusive statement of the agreement between Blizzard and myself and that the License Agreement supersedes any prior or contemporaneous agreement, either oral or written, and any other communications between Blizzard and myself.